

Noiembrie 1999

34.000 lei

The Great Sphinx of Giza is depicted in a stylized, artistic manner. It is shown from the waist up, wearing its traditional blue and white striped nemes (headdress) and a blue and gold patterned collar. The Sphinx's body is a light tan color, and it has a long, flowing white and blue striped tail. The background is a warm, yellowish-orange gradient.

Pharaoh

De la Tibru la Nil în 365 de zile

Legacy of Kain: Soul Reaver

Vampirii sunt printre noi

Warcraft III

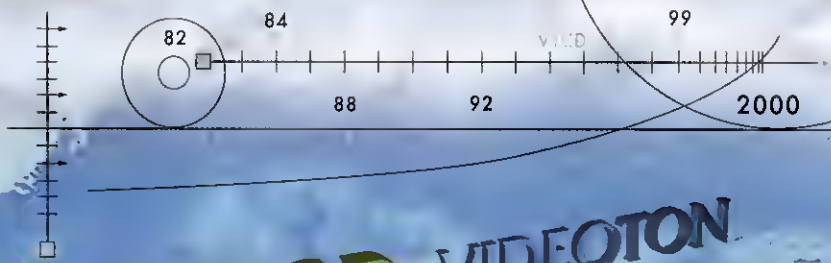
Marea reîntoarcere
a unei serii de succes

Prince of Persia 3D

Dansuri din buric,
Sheherezade,
beduini, eunuci...

CD-ul conține:

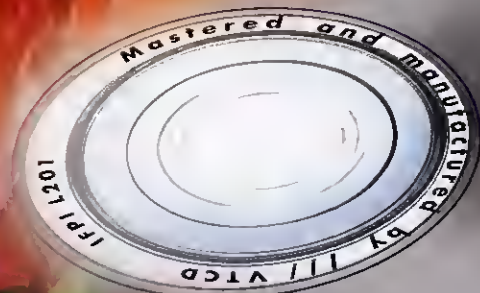
Age of Wonders
Darkstone
Homeworld
Roque Spear
Septerra Core
Soul Reaver



VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár



- CD-AUDIO
- CD-TEXT
- CD-EXTRA
- CD-ROM
- CD-ROM/XA
- CD-I
- PHOTO-CD
- VIDEO-CD

Ø 80mm

Ø 120mm

Compact technology

E-mail: ktcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu

Tel.: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133

VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár PDB: 175.
H-8001 Hungary

Compact service

Compact disc

V T C D

„Nu vă mai cumpăr revista niciodată!”

Asfel începea epistola unui cititor de-al nostru. Care era însă motivul acestei decizii?

Pare-se că el făcuse un pariu cu unul dintre prietenii lui, la bătaie fiind un abonament LEVEL pe un an de zile, că noi îi vom publica o scrisoare pe care el ne-a trimis-o cu ceva timp în urmă. Cred că unii dintre cititorii noștri ar înțelege greșit scopul rubricii noastre „Mr. Postman”.

Pentru a fi clar, pe viitor voi încerca încă o dată să vă lămuresc în anumite privințe. Acea părticică de revistă este dedicată dialogului dintre noi, redactorii, și voi, cititorii. Și chiar între voi așa cum a fost cazul controverselor lansate de scrisoarea domnișoarei Lara. În nici un caz să nu credeți că vom publica scrisorile doar pentru că ne scrieți acolo la PS: „Vă rog mult să-mi publicați epistola”. Lună de lună, foarte mulți dintre voi ne onorează cu gândurile, sugestiile și criticile lor. Lucru care ne bucură, fiindcă ne ajută foarte mult să aflăm câte ceva despre voi și despre ceea ce așteptați de la noi. Însă fiecare pădure cu uscăturile ei, prin tot noianul de răvașe se mai strecoară și unele cu un conținut atât de pueril încât poate mulți alții nici măcar nu s-ar mai deranja să le deschidă. Nu este cazul nostru, le citim pe toate. Dar trebuie să înțelegem că nu putem răspunde la toate. Și așa numărul de pagini dedicate acestei rubrici este destul de mare. Oricum site-ul nostru este în lucru și va fi lansat destul de curând, ceea ce înseamnă că veți putea intra în contact cu noi mult mai rapid și poate chiar și „live”.

Dar să revenim la scrisori. Redactorul care s-a ocupat de rubrică în acea lună a avut opinia și a ales și el mesajele care i s-au părut mai interesante sau care necesitau un răspuns. În afară de aceasta, foarte multe scrisori care ne parvin au un conținut foarte asemănător (în special cele cu cerințe). Vă dați seama ce-ar însemna niște răspunsuri oferite lui X care vrea carcasă la CD, urmat de încă vreo alți 3-4-5 care doresc același lucru. În aceste cazuri selectăm una dintre scrisori și răspundem în ideea că astfel și ceilalți care au pus aceleași întrebări vor fi lămurii. De altfel, tocmai pentru ca voi să fiți siguri că citim toate scrisorile am și insistat să-i menționăm pe toți la „ne-au mai scris”.

Un alt motiv de supărare al anumitor cititori este faptul că le răspundem prea târziu. Dacă scrisoarea sosește la noi spre sfârșitul lunii nu are cum să mai intre în acel număr. Și este foarte normal că va apărea de-abia peste o lună sau două ceea ce într-adevăr pare târziu.

În speranța că am reușit să mă fac înțeles, închei această mică pledoarie. Vă așteptăm în continuare părerile, fie că vin prin e-mail, poștă sau porumbel zburător. Toate sugestiile și criticile sunt luate în considerare și se vor lua măsurile pe care noi le considerăm necesare.

Baftă și să ne mai auzim

Level Team

LEVEL

Revista Magazin Nr.12
11.1 - 22.1. 2004

Telefon: 0211 145154

E-mail: level@digip.ro

General Manager:

Ionel Măceșu

Editorial Manager:

Florin Gălbene

(Mr. Postman)

Secretar de Redacție:

Ioana Tătar

Redactori șefi:

Christi Livonici/Cristi

Redactori:

Sergiu Zăbău/Sergiu

Costin Ciocan/Costin Ciocan

Cristian Ciocan/Cristian

Cristian Ciocan/Cristian

Marius Ghinea

Marketing Editor:

Ionel Măceșu

Graphic Designer:

Sonia Gălbene

Publicitate:

Kristian Hăgeș

Cristian Ciocan/Cristian

Marketing:

Ionel Măceșu

Comercial:

Marius Ghinea

Publicitate:

Kristian Hăgeș

Cristian Ciocan/Cristian

Marketing:

Ionel Măceșu

Publicitate:

Kristian Hăgeș

Cristian Ciocan/Cristian

Marketing:

Ionel Măceșu

Publicitate:

Kristian Hăgeș

Cristian Ciocan/Cristian

Marketing:

Ionel Măceșu

Publicitate:

Kristian Hăgeș

Cristian Ciocan/Cristian

Marketing:

Ionel Măceșu

Publicitate:

Kristian Hăgeș

Cristian Ciocan/Cristian

Marketing:

Ionel Măceșu

Publicitate:

Kristian Hăgeș

Cristian Ciocan/Cristian



Cuprins

Cuprins CD 6

Demo-uri proaspete pentru toți gamerii pasionați

News 8

Fierbinți, scoase din cupertul de la LEVEL

FirstLook

SpecOps2: Green

Berets 16

Continuarea unui joc destul de îndrăgit de cei dornici de acțiune.

Felony Pursuit 18

Urmăriți și viraje, chestii pe care Wild Snake le iubesc.

Warcraft 3 20

Iată că părintele RTS-ului are și un urmaș pe măsură.

Silent Hunter II ... 22

Atacă și scufundă, de data aceasta cu U-boat.

Close Combat IV ... 23

Celebrul simulator tactic de război ajunge la a patra versiune.

Preview

Faust 24

Într-o lume malefică, ai de rezolvat cele 7 mistere.

Pharaoh 26

După ce ne-am distrat cu Caesar, trecem acum pe lângă murile Cleopatrei.

Kiss: Psycho

Circus 28

Un circ populat de tot felul de arătări. Veniți... înarmați!!!

Hostile Waters 30

Cu atâtea nave de luptă și submarine, un război poate izbucni oricând.

Empire of Ants 32

Furnicile din bucătăriile noastre, acum și pe monitoare.

Alien Nations 34

Un joc drăguț, care ne aduce aminte de Settlers.

X: Beyond

Frontier 36

Cam cum va arăta viața prin spațiu, peste vreo două trei sute de ani.

Theocracy 38

Un titlu care promite foarte mult.

Review

Deer Avenger 2 42

Hai la vânătoare, cu mic cu mare, cu coarte sau fără.

Cutthroats 44

Pe corabia care are în vârful catargului steagul negru cu cap de mort, este un singur șef: tu.

Panzer

Commander 46

Nici calibrul tunului, nici grosimea blindajului, ci îndemânarea și curajul comandantului păstrează tancul întreg pentru următoarea luptă. Poate ultima.

Shadowman 50

Voodooale Taichii bate câmpii Morților.

Prince of

Persia 3D 51

Prințul revine falnic într-o nouă aventură

Microsoft International

Football 54

Concurență pentru cei de la EA? Decideți voi!

Clans 56

Ceva e putred... ca-n Danemarca. Restul e tăcere.

FA Premier League

Stars 58

Fotbal ca în campionatul englez. Spectaculos și bărbătesc.

Bravehart 60

Ați văzut filmul? Jucăți jocul, indiferent de răspunsul la această întrebare.

Legacy of Kain 62

Și vampirii se mai ciomănesc din când în când.

Review Special

Cryo Interactive ... 65

O companie din ce în ce mai îndrăgită de gamerii.

RiverWorld 66

Să fii în pielea unui explorator nu e ușor. Convinge-te!

Egypt 68

O plimbărică prin țara piramelor.

Versailles 70

la uitați-vă la niște tablouri celebre, la curtea regelui Franței.

Lost Eden 71

Regăsirea paradisului pierdut depinde doar de voi.

Minireview

Extreme Rock

Climbing 72

Antrenament pentru urcatul pe pereți.

Star Wars:

Pit Droids 72

Un puzzle simpatic cu niște roboței la fel de simpatici.

Xtom 3D 73

Un arcade 3D shooter pentru cei cu nervii tari.

Tournaments of

Warriors 73

Cațelă la puterea n, care vă lasă cu buza umflată.

PlayStation

Soul of the

Samurai 74

Artă de a mării sabia unui mare luptător.

G-Police 75

Să ne dăm puțin și cu elicopterul.

Magazin

Jocul, zeul mileniului

trei 76

Să descoperim împreună cum se face un joc.

Filme

Big Daddy 80

O comedie despre un băiețel și un tată care nu știe nimic... despre copii!!!

Universal Soldier:

The Return 81

Șase! S-au întors soldații universali.

Walkthrough

Prince of

Persia 3D 82

Luăți-l pe prințisor și faceți ce vă spune K'shu.

Hardware 86

Diverse scule care arată bine pe lângă calculatorul omului.

Multimedia

Space

Speculation 90

Informații interesante despre spațiu.

Plante și animale ... 91

O enciclopedie oricând foloșitoare.

Chat-room

Dr. Postman 92

Scrisorile voastre, răspunsurile noastre.

Horro(r)scopul

gamerului 96

Profeții despre viitor, dar nu cu Silviu Brucan



Age of Wonders

The new 1967 1st ed. of *Harvard's Student's Manual*, pp. 100-101, contains on T-8 (Fig. 4, line 7, Ström, 29), a modified line in reverse italics, in complete disregard of the original.

Clutterbells

discovered that the acceptance of these views, based in part on the concept of a "post-structuralist" or "post-modernist" view of reality, of the European Central Bank, is in fact a reflection of the fact that the monetary system is not a neutral, objective, and stable entity.

Dorkstone

Während der Fahrt über
den See riefen die Fischer
laut und froh: „Herr
Gott, unser Herr, unser
Gott, unser Herr!“

Grant, The 11-501 2

[illegible]

bioRxiv preprint doi: <https://doi.org/10.1101/000000>; this version posted January 1, 2016. The copyright holder for this preprint (which was not certified by peer review) is the author/funder, who has granted bioRxiv a license to display the preprint in perpetuity. It is made available under aCC-BY-NC-ND 4.0 International license.

Homework

Strongly agree
moderately agree
moderately disagree
strongly disagree

NPV Inside Drive 2004

The simulation of the dynamic system (1)–(4) for the bus system, using the parameters given in Table 1, is shown in Fig. 1. The results show that the model is able to reproduce the behaviour of the system.

- Rally Chong, i nishi;
2000

© 2010 Blackwell Publishing Ltd
Journal of Internal Medicine 268: 105–115

Appendix 2

[illegible]

Reinforce Six:

Wegne Speer
Sondering the 30th anniversary of the 1948 Olympic Games, the author of *The Nazi Olympics* (1991) and *The Nazi War on Cancer* (1995) looks at the impact of the war on the German people. The author is a member of the German Bundestag and a member of the German Bundestag.

Sardana C. et al.

With its better placed, better trained, stronger, and more skilled workforce, Canada's labour force is well positioned to take advantage of the new employment opportunities in the global economy.

Leaves of *Salix*
Soul Beever

Investing in the 1980s is currently viewed as a high-risk activity. The volatility of the stock market and the uncertainty of corporate earnings are just two of the reasons why. To reduce the risk, the traditional approach is to diversify, or to spread your investments over a variety of different assets.

Karzen

Comments: The above information is based on the information provided by the individual. The information is not intended to be used for any other purpose.

March Tournaments

For more information, visit www.pearsoncmg.com

Dancing — In some ballrooms, if a partner is considered "good" around with the quality, you're

trăiesc în oazele de lume. În acest fel au căpătat viața cea mai frumoasă, cea mai armonioasă.

Hypericum 1.50

Un pachet de vindecare pentru hipertensiune arterială și pentru bolile inimii. Este un amestec de plante care ajută la relaxarea și la scăderea tensiunii.

Nat Zip 7.0

Un program de compresie și decomprimare de fișiere. Este un program de compresie și decomprimare de fișiere care ajută la reducerea dimensiunii fișierelor.

Paint Shop Pro 7.0

Un program de editare a imaginilor. Este un program de editare a imaginilor care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

Reală Căla

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

Scritura

Un program de editare a textului. Este un program de editare a textului care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

WinNavigator 1.76

Un program de navigare în Internet. Este un program de navigare în Internet care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

Flowers

Escape from Dr. S

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

Gunship 3

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

Hitmen

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

Invictus

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

MPK2

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

io-CK

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

Silent Hunter 2

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

Scursi Supercruza

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

TechnoMaze

Un joc de strategie în timp real. Este un joc de strategie în timp real care ajută la creșterea dimensiunii imaginilor.

DirectX 7.0

4Players

Key-It 1.10

System Shock 2

multilayer

Flowers

Age of Wonders

Dungeon Keeper 2



Flash

Achiziție

Cel care lăsa în urmă o manta de nori albi în urma sa, Aladdin, nu este decât un personaj dintr-un joc de computer. Aladdin este un personaj dintr-un joc de computer. Aladdin este un personaj dintr-un joc de computer. Aladdin este un personaj dintr-un joc de computer.

USAF pe piață

Proiectul de dezvoltare a unui simulator de zbor pentru avioanele de luptă ale Statelor Unite este în curs de dezvoltare. Proiectul de dezvoltare a unui simulator de zbor pentru avioanele de luptă ale Statelor Unite este în curs de dezvoltare. Proiectul de dezvoltare a unui simulator de zbor pentru avioanele de luptă ale Statelor Unite este în curs de dezvoltare.

Alte simulatoare

Există o serie de simulatoare de zbor pentru avioanele de luptă ale Statelor Unite. Există o serie de simulatoare de zbor pentru avioanele de luptă ale Statelor Unite. Există o serie de simulatoare de zbor pentru avioanele de luptă ale Statelor Unite.

Pe tauri

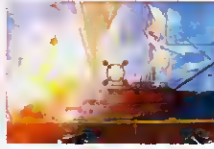
Există o serie de simulatoare de zbor pentru avioanele de luptă ale Statelor Unite. Există o serie de simulatoare de zbor pentru avioanele de luptă ale Statelor Unite. Există o serie de simulatoare de zbor pentru avioanele de luptă ale Statelor Unite.

Un nou RPG

Cel de la Sierra Studios, văzând succesul pe care îl înregistrează în ultima vreme RPG-urile, au anunțat că lucrează la o nouă producție a acestui gen. Jocul se va numi Arcanum: Of Streamworks and Magick Obscura. Acțiunea acestui joc se va desfășura pe undeva pe la sfârșitul secolului al XIX-lea. Vom avea parte de multă, multă magie, demoni, monștri și alte creaturi cu care va trebui să luptăm. Dar mai avem de așteptat până când jocul va

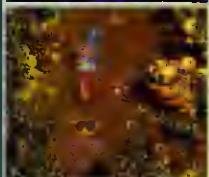
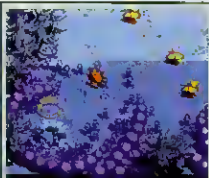
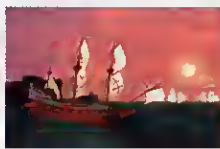


apare, și nu putem decât să sperăm că producătorii vor face treabă bună.



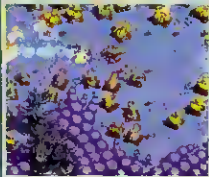
Sea Dogs de la Akella!

Iată un joc cu piraterie care este programat să apară în prima jumătate a anului care va veni, adică în 2000. Cei care au jucat Pirates știu despre ce este vorba. Asta pentru că Sea Dogs seamănă cu jocul celor de la Sid Maier. Numele complet al acestui joc, aflat încă în stadiul de proiect, este: Sea Dogs: Between the Evil and the Deep Blue Sea. Acțiunea este plasată în jurul anului 1630, iar gamer-ul va juca rolul unui tânăr marinar, plecat să exploreze mărele lumii. Sună destul de frumos. We will see!!!

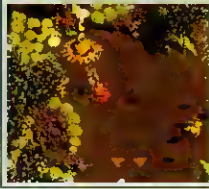
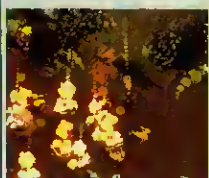


Gromada - restul depinde de tine

Buka Entertainment este o casă producătoare de jocuri rusești, cu sediul central la Moscova. Aceștia se pregătesc să lanseze pe piață un joc intitulat Gromada, la o dată care nu a fost stabilită încă. Poveste din Gromada are loc pe o planetă artificială construită pentru niște teste militare. Se pare



că niște alieni vor ataca planeta și vor distruge toate unitățile, mai puțin una numită Cassandra, care va fi la comanda voastră. Misiunea constă în recăstigarea controlului planetei și distrugerea tuturor unităților dușmane.



Flash

Mașina personală

Cel mai recent titlu, am văzut în timp ce mă așezam la Vol 4, în care se joacă într-un univers de mașini de curse. Vol 4 este o continuare a seriei de jocuri de mașini de curse, care a început cu Vol 1, în 1997. În acest joc, jucătorii pot să conducă mașini de curse în trei moduri diferite: în mod normal, în mod de antrenament și în mod de competiție. În mod normal, jucătorii pot să conducă mașini de curse în trei moduri diferite: în mod normal, în mod de antrenament și în mod de competiție. În mod normal, jucătorii pot să conducă mașini de curse în trei moduri diferite: în mod normal, în mod de antrenament și în mod de competiție.

Werewolf întârziat

Am văzut în timp ce mă așezam la Werewolf, în care se joacă într-un univers de mașini de curse. Vol 4 este o continuare a seriei de jocuri de mașini de curse, care a început cu Vol 1, în 1997. În acest joc, jucătorii pot să conducă mașini de curse în trei moduri diferite: în mod normal, în mod de antrenament și în mod de competiție. În mod normal, jucătorii pot să conducă mașini de curse în trei moduri diferite: în mod normal, în mod de antrenament și în mod de competiție.

Fuziune

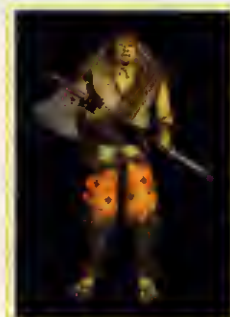
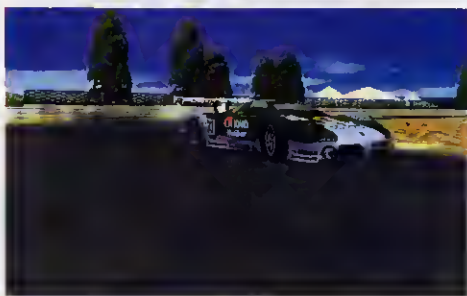
Cel mai recent titlu, am văzut în timp ce mă așezam la Fuziune, în care se joacă într-un univers de mașini de curse. Vol 4 este o continuare a seriei de jocuri de mașini de curse, care a început cu Vol 1, în 1997. În acest joc, jucătorii pot să conducă mașini de curse în trei moduri diferite: în mod normal, în mod de antrenament și în mod de competiție. În mod normal, jucătorii pot să conducă mașini de curse în trei moduri diferite: în mod normal, în mod de antrenament și în mod de competiție.



Test Drive Le Mans - viteză, mașini și plăcerea de a conduce!!!

Dragii iubitori ai seriei Test Drive, fiți pe fază pentru că cei de la Infogrames continuă munca celor de la Accolade printr-un nou titlu Test Drive, însă cu o mică continuare, și anume Le Mans. Cred că v-ați

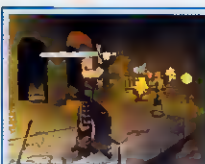
prins că este vorba despre cursa de 24 de ore de la Le Mans. După cum puteți observa din imaginile alăturate, acest joc va aduce gamerilor amatori de viteză și senzații tari, o adiere plăcută născului lor de mari piloți de curse. Colegul nostru, Wild Snake, abia așteaptă să își testeze priceperea și la acest nou joc cu mașini de curse.



Atlantis II - continuare, adică partea a doua

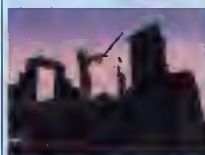
Jocul original Atlantis: The Lost Tales a fost realizat de Cryo Interactive Entertainment, filiala franceză. Sunt convins că fanii acestui

gen de joc știu cu ce se mănâncă acest titlu, și că abia așteaptă să descopere noi aventuri și noi puzzle-uri pe care să le rezolve în nopțile târzii și albe. Se pare că prima versiune, deși a cunoscut un mare succes în Europa, s-a



Mărtișor Piranhia

Producătorul german, Piranhia Bytes, tocmai a anunțat că lucrează la un action/RPG, ce urmează a fi lansat în martie 2000, Gothic: The Comic. Dintre punctele forte ale jocului amintim printre altele: memoria NPC-urilor, monștrii se ajută între ei și au și ei o viață proprie. Mai multe amănunte, într-unul din numerele noastre viitoare.



vândut foarte slab pe teritoriul Statelor Unite. De ce oare? Poate că noul titlu va reuși să se afirme mult mai bine decât predecesorul său. Dar... asta rămâne de văzut și... depinde de cei de la Cryo Interactive.

Deep Space Nine Demo

Simon & Schuster s-au decis că este momentul să vadă reacția publicului vis-a-vis de ultimul lor proiect *Deep Space Nine: The Fallen*. Jocul prevăzut pentru a fi lansat în martie 2000 va putea fi admirat



într-un scurt demo, pe care producătorii îl vor lansa în noiembrie. Până atunci, iată câteva screenshot-uri.



Flash

O veste bună mult așteptată

Pentru cei mai entuziaști și pasionați jucători de Warcraft III, avem o veste bună: în curând va fi lansat jocul Warcraft III: The Frozen Throne. Cel de al doilea joc din seria Warcraft III, dezvoltat de Blizzard Entertainment, va fi lansat în noiembrie. Până atunci, iată câteva screenshot-uri.



Guillemot

THRUSTMASTER

Ubi Soft Romania

Bd. Primaverii 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 231.67.69, Tel/Fax: 231.67.66
E-mail: sales@ubisoft.ro
<http://www.guillemot.com>
<http://www.thrustmaster.com>

**CELEBRUL
PRODUCATOR AMERICAN
DE CONTROLLERE
PENTRU PC SI CONSOLE
PENTRU PRIMA DATA
IN ROMANIA
NUMAI PRIN UBI SOFT**

*GAMEPADS

FUSION PAD > RAGE 3D

*FLIGHT SIMULATION

TOP GUN > TOP GUN PLATINUM

FRAGMASTER > MILLENNIUM 3D

ATTACK THROTTLE > F 22 > ELITE RUDDER PEDALS

*COMBINATION FLIGHT PACKS

COMBAT GEAR > FLIGHT SYSTEM

*PC RACING WHEELS

FORMULA T2 > FORMULA SPRINT > FORMULA CHARGER

FORMULA FORCE GT > FORMULA PRO ANALOG / DIGITAL

*PLAYSTATION / NINTENDO 64

FORMULA RACE PRO PSX/N64

STINGRAY 64 > SHOCKHAMMER PSX



Corporate social responsibility (CSR) is a business philosophy that focuses on the company's impact on society. It is a business philosophy that focuses on the company's impact on society. It is a business philosophy that focuses on the company's impact on society.

[illegible]

Surgeon General C. Everett Koop, Jr. has been named as the director of the new National Center for the Developmentally Disabled, which will be housed in the Department of Health and Human Services. Koop, who is currently director of the National Center for Human Growth and Development, will be responsible for the new center's activities. The center will be located in the Department of Health and Human Services, and will be headed by Koop. The center will be responsible for the development of policies and programs for the developmentally disabled. Koop will be responsible for the center's activities. The center will be located in the Department of Health and Human Services, and will be headed by Koop. The center will be responsible for the development of policies and programs for the developmentally disabled.

Oare ce au de gând să ne pregătească cei de la *Electronic Arts* de data aceasta? Ei bine, să știți că vă pot răspunde eu la această întrebare. Este vorba despre un nou titlu NFS, în care veți avea parte de o surpriză de gradul zero. Asta



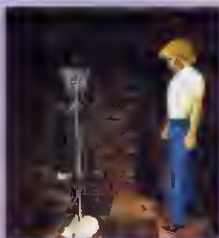
În sfârșit, după îndelungi așteptări și nenumărate amânări, **Sierra** a anunțat că *Gabriel Knight 3* este în faza finală a testelor. Până la sfârșitul lunii octom-



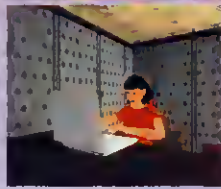
Sierra este pusă pe fapte mari. Iată că, după *Gabriel*



înseamnă că, în locul mașinilor super-ultra-sofisticate și extrem de puternice, veți avea parte de niște modele old-time, de toată frumusețea. Se va folosi engine-ul de la High Stakes (Road Challenge), însă gamer-ul va avea o mai mare libertate de acțiune și decizie.

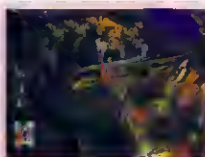


brie a acestui an, jocul va fi gata și va lua drumul fabricii de CD-uri. Între timp, pentru a mai liniști spiritele, producătorii ne-au oferit un nou set de imagini. Se pare că așteptarea va merita!



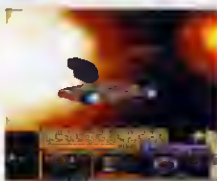
cu care să-ți dotezi trupele. Acțiunea se petrece undeva în viitor, prin sec XXV, într-o lume devastată de un al treilea război mondial.





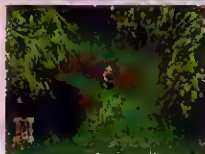
Dominion Wars

Este vorba despre un joc real-time tactical starship combat (adică un joc tactic de strategie). Jocul se află încă în proiect în laboratoarele celor de la Gizmo Industries, o firmă producătoare de jocuri, necunoscută în acest domeniu. Președintele acestei firme, domnul Gary Wagner, aseamănă *Dominion Wars* cu binecunoscutul *Myth*. Ca să fie mai precis, cu *Myth* în spațiu. Până acum, totul sună bine. Rămâne de văzut de ce vom avea parte mai încolo.



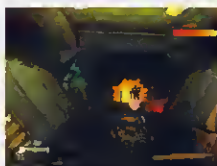
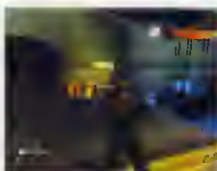
TechnoMage

De la cei care au produs Anno 1602, adică de la Sunflower, va veni în curând un nou titlu. Este vorba despre *TechnoMage*, un RPG a cărui acțiune se petrece într-un univers fantastic. Univers alcătuit de fapt dintr-un număr de nouă lumi, fiecare caracterizată de anumite proprietăți. Personajul tău se va dezvolta continuu pe durata jocului, vei avea parte de o gamă largă de vrăji, arme la grămadă, vei interacționa cu o mulțime de personaje care te vor ajuta sau nu în rezolvarea misterele. Jocul este gândit atât pentru computer cât și pentru consolă. Producătorii speră să facă treabă bună cu acest joc și, până în momentul apariției, nu putem decât să le dorim baftă.



Fighting Force 2 - Aviz posesorilor de console Playstation!

Cei care au avut plăcerea să-l înfrunte pe Dr. Zeng în versiunea originală, vor fi bucuroși să aștepte și gașca sa nu au reușit să distrugă scumpa noastră planetă, ba mai mult, au dispărut de pe fața Pământului. În acest nou titlu vă așteaptă noi întâmplări periculoase cărora va trebui să le faceți față. Prea greu nu poate fi. De



partea voastră se află curajul, bărbăția și arsenalul pe care îl aveți în dotare. Multă baftă!



Flash

Plăci grafice

Creative Labs ies în față după o perioadă mai lungă de pauză. După ce au lansat în piață primul produs, o plăcă grafică de mare performanță, Creative Labs a lansat în piață o serie de plăci grafice de mare performanță. Aceste plăci grafice sunt de mare performanță și sunt de mare performanță. Aceste plăci grafice sunt de mare performanță și sunt de mare performanță.

Concurs

Un concurs Flash a fost organizat de Creative Labs. Acest concurs a fost organizat de Creative Labs. Acest concurs a fost organizat de Creative Labs. Acest concurs a fost organizat de Creative Labs. Acest concurs a fost organizat de Creative Labs.

Îmbunătățiri

Creative Labs a lansat în piață o serie de plăci grafice de mare performanță. Aceste plăci grafice sunt de mare performanță și sunt de mare performanță. Aceste plăci grafice sunt de mare performanță și sunt de mare performanță.

Flash

Voodoo4 va întârzia

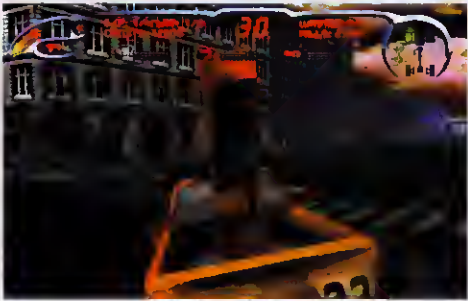
Moare grație tehnicii avansate în joc, dar nu grație tehnicii avansate în joc. Pentru a putea realiza un joc atât de bun, dezvoltatorii au avut nevoie de o tehnologie avansată. În acest moment, dezvoltatorii au decis să realizeze un joc atât de bun, dar nu grație tehnicii avansate în joc. Pentru a putea realiza un joc atât de bun, dezvoltatorii au avut nevoie de o tehnologie avansată. În acest moment, dezvoltatorii au decis să realizeze un joc atât de bun, dar nu grație tehnicii avansate în joc.

Save Game Manager

De curând, a fost lansat un program numit The Legacy Explorer, care permite utilizatorilor să gestioneze ușor și eficient toate jocurile salvate pe hard disk. Acest program este disponibil gratuit pe site-ul www.legacyexplorer.com. Programul este scris în C++ și este foarte ușor de utilizat. Permite utilizatorilor să gestioneze toate jocurile salvate pe hard disk, inclusiv jocurile salvate pe CD-ROM. Programul este disponibil gratuit pe site-ul www.legacyexplorer.com.

Ruptură

Un joc de strategie în timp real, care va fi lansat în curând, este intitulat Ruptură. Acest joc este dezvoltat de o echipă de dezvoltatori din România. Jocul este disponibil gratuit pe site-ul www.ruptura.ro. Programul este scris în C++ și este foarte ușor de utilizat. Permite utilizatorilor să gestioneze toate jocurile salvate pe hard disk, inclusiv jocurile salvate pe CD-ROM. Programul este disponibil gratuit pe site-ul www.ruptura.ro.



Carmageddon: Death Race 2000

Pentru toți fanii celebrului și mult îndrăgitului Carmageddon, am o veste bună. Cei de la SCI, au decis să realizeze o continuare. Dacă acest lucru îl știți deja, sau dacă ați fost chiar mai norocoși și ați reușit să vedeți și câteva screenshot-uri, vă pot oferi câteva poze noi: nouă din acest joc, pe care multă lume abia îl așteaptă. Acestea au fost oferite tuturor



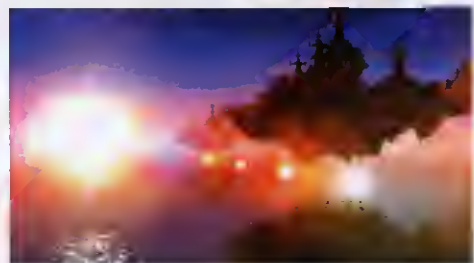
fanilor de către producători. Până în momentul în care vom avea ocazia să punem mânuțele pe acest joc, nu avem altceva de făcut decât să ne antrenăm cu Carma2, sau cu orice alt simulator auto pe care îl îndrăgim.



Joc rusesc

Iată că rușii se străduiesc din răsputeri să realizeze producții competitive cu cele occidentale. Un astfel de exemplu este și Komug, o combinație de RTS și RPG, care va reuși să ne atragă atenția în momentul apariției. Printre caracteristicile acestui joc se regăsesc o grafică de toată frumusețea 3D, sunete care recrează atmosfera medievală în care se desfășoară acțiunea jocului, un univers în care personajele interacționează continuu, și

multe altele. Sper că am reușit să vă trezesc interesul pentru această producție, pe care o aștept cu multă curiozitate.



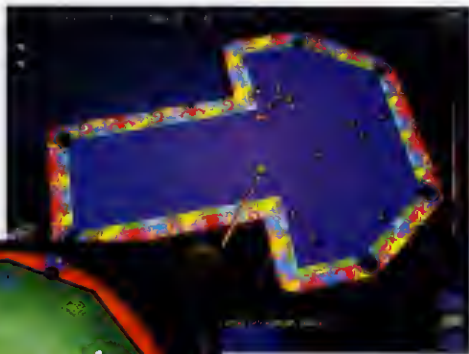
Rune

Dacă ați auzit despre Rune, o producție a celor de la Epic Games și Human Head Studio, care va folosi un engine de Unreal și care pare că va revoluționa genul first person shooter, pot să vin cu câteva noutăți care vă vor bucura. În primul rând, trebuie să vă spun că producătorii au fixat data la care jocul va fi lansat pe piață. Este vorba de luna iunie a anului viitor. Și pentru ca să trezească interesul fanilor pentru această producție, realizatorii jocului au oferit și câteva screenshot-uri cu personajul central al jocului, un tip pe nume Ragnar.



Cool Pool

Cei de la Sierra Studios au decis să termine anul curent și să-l înceapă pe cel viitor în forță. În acest scop, ei au început munca la mai multe producții, care se anunță destul de interesante. Una dintre acestea este *Cool Pool*, un simulator de biliard cu totul



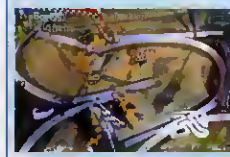
și cu totul special. Acesta ne va oferi ocazia de a ne etala calitățile de jucător de biliard, la mese speciale, folosind bile care au anumite proprietăți. Spre exemplu: unele dintre acestea vor putea exploda. Bineînțeles că vom putea juca și biliard normal.

Radio Control Racers

Și, dacă tot ne-am luat de cei de la Sierra, de ce să ne oprim? Un alt titlu la care aceștia lucrează ca niște băieți harnici ce sunt, este *Radio Control Racers*, un simulator auto, care ne propune să intrăm în interiorul unor mașini radio-

comandate. Traseele și abilitățile mașinilor din joc vor fi exact ca al celor reale: viteză mare, tumble prin aer, ciocniri.

Și nu mică țîi va fi mirarea când te vei trezi că îți taie calea o broască sau ce știu eu ce melc.



Lionel Traintown

Este un alt joc al celor de la Sierra Studios. Este vorba

despre un simulator de management. Va trebui să-ți dezvolti propria firmă de transport feroviar, cu care să prosperi și să înalți concurența. Pe lângă aspectul managerial, titlul este caracterizat de mult umor. Acest aspect reiese și din grafica jocului. Chiar dacă firma ta se va dezvolta normal, vor apă-



re unele elemente care, cu siguranță, te vor distra. Dar, cel mai bine este să vă las să le descoperiți singuri, în momentul în care veți juca acest titlu.

Flash

Lansare

Centrul pentru Interactivitate Multimediale Entertainment este în prezent ocupat de un nou joc de biliard, intitulat *Flash*. Este vorba de un joc de biliard deosebit de interesant și deosebit de dificil. Este vorba de un joc de biliard deosebit de interesant și deosebit de dificil. Este vorba de un joc de biliard deosebit de interesant și deosebit de dificil.

Hoyle Casino în versiune nouă

Cel de la Sierra, impulsionat de interesul pe care îl are pentru jocurile de cazino, a lansat o nouă versiune a jocului *Hoyle Casino*. Este vorba de un joc de cazino deosebit de interesant și deosebit de dificil. Este vorba de un joc de cazino deosebit de interesant și deosebit de dificil.

Film

Este vorba de un film deosebit de interesant și deosebit de dificil. Este vorba de un film deosebit de interesant și deosebit de dificil. Este vorba de un film deosebit de interesant și deosebit de dificil.

Spec Ops 2: Green Berets

Sir, yes sir! Dom' căpitan, permiteți să raportez! Dacă se poate, aș dori să plec și eu acas', să-mi văd părinții, frații, surorile și nevasta, mânca-i-aș gurița. Dacă se poate... că dacă nu, dezertez.

Stau în unitate, fac târâș pe coate, fac sectoa... Alo, alo moshu', ce faci? Ai luat-o pe arătură? Hai, lasă octavele, și mai bine spune câte ceva despre jocul ăsta la care lucrează cei de la **Zombie**. O.K. sir! Sir, yes sir!

Ei bine, dragi cititori, dați-mi voie să vă pun o întrebare simplă? Ați jucat, sau măcar ați auzit de *Rainbow Six*? Vă întreb pentru că *Secret Ops 2* este un joc care face parte din același gen cu titlul de care vă aminteam înainte. După cum bine știți, *Green Berets* se traduce în limba noastră maternă ca Beretele Verzi. Despre aceste „berete” ați auzit cu siguranță câte ceva la televizor sau prin ziare. Totuși, dați-mi voie să vă spun câteva cuvinte despre „ele”. *Green Berets* fac parte din trupele de elită ale armatei americane și s-au ocupat în ultima perioadă de timp (mai precis de 50 de ani încoace) cu păstrarea păcii și a liniștii prin orice mijloace, pentru că uneori focul nu poate fi contracarat decât cu

foc. Băi, ce am scos-o pe astă!

Oricum firma **Zombie** se află deja la a doua încercare de acest gen, prima fiind anul trecut când au scos pe piață o primă versiune a acestui joc, numită *Spec Ops: Rangers Lead the Way*. Este evident faptul că nu se puteau opri aici, așa că, la începutul acestui an, au demarat lucrările pentru cel de-al doilea joc cu același nume - *Spec Ops 2: Green Berets*, joc ce îi va aduce în prim plan pe meseriașii de la Beretele Verzi. Se pare că acest gen de joc 3D squad based action are o mare priză la publicul amator de jocuri pe „computador”, astfel că această continuare este binevenită.

Se spune că acest titlu nou, aflat încă „în development” în laboratoarele **Zombie**, vă va oferi un gameplay de cea mai bună calitate, combinat cu o grafică și cu un sunet pe măsură și, bineînțeles, posibilitatea de a face cunoștință cu una dintre cele mai puternice trupe de elită din forțele speciale ale armatei



americane. Până acum totul sună bine, însă nu v-am spus mai nimic concret despre joc. Deci, să intrăm în pâine!

De vrei mamă să mă vezi...

Cei care se înrolează în aceste trupe de elită dispun de mai multe avantaje. Unul dintre acestea (după părerea mea cel mai important) este acela că li se oferă șansa de a vedea lumea, misiunile care vi se vor încredința putând avea loc în orice colțuri de pe Pământ: Coreea de Nord, Germania, Thailanda și multe alte locuri, în care nici în cele mai frumoase vise nu ați visat să ajungeți. În fiecare dintre aceste locuri (în care se desfășoară misiunile) echipa voastră va avea de efectuat o campanie care va fi terminată în momentul în care sunteți îndepliniți mai multe misiuni. Fiecare dintre acestea au câte un obiectiv bine stabilit de superiorii voștri care conduc întreaga acțiune din umbră. Astfel că va trebui să eliberați ostatici, să fotografiați anumite obiective, să distrugeți convoaiele militare inamice sau să

escortați anumite transporturi pentru a le proteja de eventualele atacuri ale dușmanilor.

Grație noului engine *Viper 2* folosit la construcția acestui joc de către cei de la **Zombie**, gamerii vor avea posibilitatea de manevrare atât în exterior (acest lucru era posibil și la prima versiune) cât și în interior. Acesta este un lucru foarte important pentru că, în acest mod, acțiunea va fi mult mai diversificată, în comparație cu *Spec Ops: Ranger Lead the Way* în care operațiunile aveau loc doar în exterior. Astfel că, *Spec Ops 2* va fi asemănător (cel puțin din acest punct de vedere) cu jocul celor de la *Red Storm*, pe numele său *Rainbow Six*.

Pe lângă o grafică deosebită, acest nou engine are un efect benefic și asupra gameplay-ului. Astfel că, în această nouă versiune, aproape orice poate fi distrus sau redus la tăcere veșnică. De exemplu, dacă unii dintre domniile voastre considerați că vă descurcați mult mai bine pe întuneric, tot ce aveți de făcut este să vă ațintiți „carabina” către sursa de lumină și să faceți pac-pac. Și să știți că nu





o să vă pună nimeni să plătiți becurile. De data aceasta vă veți putea deruta inamicii la fel cum face Arnie sau Jean Van Damme în filme. Adică îi veți putea păcăli cu tot felul de zgomete care să îi atragă în întineric unde să vă strecurați lângă ei și să îi căsăpiți cu suriul din dotare.

La fel ca în prima versiune vom avea parte de un joc plin de realism. Când spun realism mă refer la toate aspectele care au contribuit la realizare acestui titlu. De exemplu sunetele produse de arme. Păcăniturile pe care le veți auzi în *Spec Ops 2* au fost realizate după o înregistrare a sunetelor produse de fiecare armă cu care vă veți întâlni pe parcursul jocului. Un alt exemplu ar putea fi acela că imaginile din joc au fost realizate după niște fotografii ale acelor locuri. Ba mai mult, cei de la **Zombie** au apelat la serviciile unui consultant de tactică și pregătire militară, în persoana unui fost ofițer al Beretelor

Verzi, care să le ofere informații prețioase despre statutul și comportamentul unui soldat care face parte din aceste trupe speciale. Impresionant, nu-i așa?

We're in the army now!

La fel ca și membrii echipajului tău, inamicii vor avea anumite avantaje și dezavantaje. Voi va trebui să le contracarați pe cât posibil punctele tari și să profitați la maxim de cele slabe. Cu riscul de a mă repeta trebuie să vă reamintesc că realismul se află aici ca la el acasă. Astfel că, dacă voi veți nimeri vreun inamic în picior, acesta va cădea jos însă nu va fi eliminat definitiv ci doar rănit. Tocmai de aceea vă sfătuiesc să duceți treaba până la capăt pentru că altfel veți avea surpriza să fiți lînșat tocmai când credeți că ați eliminat toți dușmanii.

De data aceasta în timpul misiunilor veți avea plăcerea



să ascultați „în surdina” o muzică care va crește sau va scădea în intensitate, în funcție de situațiile cu care veți confrunta. Fiecare nivel dispune de propria melodie, ceea ce înseamnă că cei care vor îndrăgii muzica din *Spec Ops 2: Green Berets* vor avea parte de un CD plin cu track-uri pe care să le asculte.

De asemenea, mai este inclus și un suport multiplayer, pentru aceia dintre dumneavoastră care dorec să își testeze abilitățile de „soldier cu bereta verde”, cu vecinii sau cu prietenii. Astfel că,

puteți juca un Deathmatch sau un team Deathmatch de cea mai bună calitate. Bineînțeles, există și alte opțiuni pe care le-ați mai regăsit și la alte jocuri de acest gen, cum ar fi Capture the Flag sau King of the Hill.

Cum atât despre *Spec Ops 2*. Oricum, până la apariția primului demo se pot schimba multe, iar noi nu putem decât să sperăm că producătorul **Zombie** o să ne pregătească ceva original și de calitate, care să ne încălzească inimile în zilele geroase ale iernii care va urma.

Wild Snake



DATE TEHNICE

Gen:
3D Squad-based Shooter
Producător:
Zombie
Distribuitor:
Ripcord Games
Data lansării:
decembrie 1999

Procesor: Pentium 200
Memorie: 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Multiplayer: Da
Joystick: Nu





Felony Pursuit

Lumini, mașini, poliție-n stradă...Ei, ce spuneți? Sunt convins că vă place cum sună. Așa că, încălziți-vă motoarele și...GO!!!

Nu știu alții cum sunt, dar eu am jucat Midtown Madness și mi-a plăcut la nebunie. Era normal să-mi revină mie onoarea (oroarea) de a scrie câteva cuvinte despre un joc care tratează problema mașinilor și, implicit, a îndemânării la „covrigul” mașinii. Datorită faptului că fac parte din acea categorie de oameni care participă la traficul rutier de pe raza județului Brașov (și împrejurimi), pot afirma că posed nicaiva experiență și îndemănare. Dacă nu v-ați dat încă seama, să știți că cel care vă scrie aceste cuvinte este un împădmit al mașinilor și a tot ceea ce este legat de acestea. Deci este normal ca eu să fiu acela care să monopolizeze piața articolelor în care există vreun motor cu aprindere internă.

Mașina mea nu are nici un defect. Asta pentru că o „biblesc” zi de zi. Totuși, toată

lumea care se urcă la mine în mașină (și... eu sunt cel care conduce), îmi spune cam așa: „Bă, mașina ta are un făcăniț la volan!” Și, de fiecare dată când mi se spune acest lucru, mă duc la atelierul auto, unde studiez în amănunțime tot sistemul de direcție, de la roți până la volan. Dar niciodată n-am găsit nici cel mai mic „făcăniț”. Până într-o noapte cu lună plină și ceva nori răspândiți pe cerul înstelat, în care nu puteam să dorm, când mi-am dat seama cum stă treaba. Era atât de simplu. „Făcănițul” de la volan eram chiar eu, adică „je”. Cum, de ce? Probabil pentru că am un stil de condus ceva mai sportiv și unora le este frică cu mine. Înșă, sincer vă spun: nu este cazul pentru că conduc impecabil.

După această introducere în care m-am ridicat în slăvi, cred că ar fi normal să revin cu picioarele pe Terra și să încep să vă scriu câte ceva și

despre joc. Așadar, fiți gata că pornim în cursă! Puneți-vă căștile, legați-vă centura de siguranță, porniți motoarele, și...

Start!

Felony Pursuit este un joc gen Midtown Madness, și totuși diferit de acesta. Cel puțin așa afirmă realizatorii – **Polygon Studio**, care insistă foarte mult asupra acestui aspect, pentru ca gamerii să nu-și formeze o impresie greșită asupra jocului lor, cum că acesta ar fi o clonă a lui Midtown. Spre deosebire de alte case producătoare, cei de la **Polygon** nu s-au uitat în curtea vecinilor pentru a fura idei. Asta pentru că au dorit ca viitoarea lor creație să reprezinte un titlu original. Pentru a sublinia cât mai concis trăsăturile de bază ale acestui joc, am să încerc să fac o paralelă între *Felony Pursuit*

și Midtown Madness. Sper să nu vă supărați.

În primul rând, în M.M. acțiune are loc pe străzile Chicago-ului de astăzi, iar mașinile sunt „one hundred percent” americane și cât se poate de reale. Spre deosebire de predecesorul său, în *F.P.* s-a optat pentru un mediu futurist, undeva prin secolul 21, într-un viitor care bate la ușă. Bineînțeles că nu vă veți plimba de nebuni cu mașina pe străzi, fără nici un scop (asta fac doar eu când nu am ce face). Există o poveste care este structurată în jurul mitului poliției-infractor. Voi puteți alege de care parte a baricadei vreți să vă aflați: de partea legii sau de partea nelegiilor, a infractorilor și a răufăcătorilor. Orașul pe a căror străzi o să acționați nu pare a fi dintr-un viitor prea îndepărtat (totuși, este vorba de secolul 21) și este destul de măricel și destul de bine realizat din punct de vedere grafic



(cel puțin așa arată în screen-shot-uri). Așadar acțiunea din *Felony Pursuit* are loc într-o metropolă deosebit de aglomerată, plină de mașini și oameni. Printre aceștia se află, bineînțeles, și câteva personaje citate cu legea. Există peste 100 de mîle pe care vă puteți desfășura cu cele 15 modele de mașini. Există 38 de misiuni care abia așteaptă să le dați de capăt, fie că sunteți „gabori”, fie că sunteți infractori.

În ceea ce privește mașinile, acestea sunt desenate de niște studenți de la Centrul de artă Și Design (Art Center of Design) din Pasadena. Sunt realizate foarte multe poligoane (de la 1.000 la 15.000), iar comportamentul acestora pe stradă este cât se poate de real (mă refer în primul rând la stricăciunile pe care le suportă mașina în urma unor „bușituri”). Grafica mașinilor poate fi comparată cu cea pe care am întâlnit-o în *Speed Busters* și, după cum știți, mașinile din acest joc sunt superbe.

Finish!

Suportul multiplayer vă oferă posibilitatea de a juca unele din misiunile din single-player. Prea multe nu vă pot spune despre acest aspect, însă, având în vedere ideea pe care este structurat jocul, cred că bănuiri cam ce vă așteaptă.

Pentru ca un astfel de titlu să cunoască succesul, trebuie să stea bine la capitolul grafică și sunet. Spun asta pentru că există o groază de jocuri cu mașini și despre mașini care



„sucks” în ceea ce privește cele două aspecte. De aceea, un joc cu un „look” de calitate are un atu în fața celorlalte creații ale genului.

A.I.-ul este astfel programat încât să aveți parte de o confruntare polițist-infractor cât mai apropiată de realitatea de pe stradă. Adică, dacă faci vreo prostioară, vine nenea polițaiu' și îți trage o amendă de nu te vezi. Însă dacă prostioara este prea mare, începe și îți citește drepturile (You have the right to...) după care te bagă la militica. Nașpa, nu? Asta în caz că vă prinde.

Tocmai de aceea trebuie să faceți tot posibilul și să conduceți cât mai bine, dacă vreți să nu fiți prinși și încuși.

Oricum, o părere definitivă ne putem forma abia prin luna martie a anului 2000 pentru că pe atunci este vorba să

apară *Felony Pursuit*. Dar, până atunci, mai este destul. Așa că, vă recomand să jucați *Driver* pentru că este pur și simplu, de-a dreptul bestial. Capul sus și conduceți bine!!!

Wild Snake



DATE TEHNICE

Gen:
Urban Racing
Producător:
Polygon Studio
Distribuitor:
THQ
Data lansării:
martie 2000

Procesor: Pentium 233
Memorie: 64 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Multiplayer: Nu
Joystick: Da



WARCRAFT

The saga continues... more orcs...
more monsters... more battles

De foarte mult timp existau ceva zvonuri în legătură cu o posibilă parte a treia a seriei *Warcraft*. Însă nimic nu a fost confirmat decât la ECTS'99 când, în cadrul unei conferințe de presă, Rob Pardo a anunțat că **Blizzard** lucrează la *Warcraft III*, iar cei prezenți chiar au avut ocazia să și vadă un foarte scurt demo. Din

păcate, eu nu am putut fi acolo și astfel în loc de un preview va trebui să vă mulțumii doar cu un mic first look. Cert este că *Warcraft III* va fi destul de diferit față de primele două versiuni, majoritatea celor prezenți, printre care și al nost' Mr. President, rămânând un pic mască la ceea ce au văzut. Pe lângă deja obișnuita trecere de la 2D izometric la 3D,

Warcraft III ne va aduce o multitudine de surprize dintre care aș vrea să vă prezint câteva în rândurile de mai jos, dacă mi permiteți, bineînțeles.

RPG vs RTS

Se știe deja că jocurile care reușesc să îmbine într-un mod reușit cât mai multe genuri au avut întotdeauna succes. **Blizzard**, cel puțin, este adeptul acestei idei și, de aceea, *Warcraft III* va fi așa cum l-a denumit Pardo, un role playing strategy. De ce? Fiindcă vom avea foarte multe elemente de RPG. Putem spune adio vremurilor în care ne grăbeam să construim o bază cât mai mare și o armată de 10 ori pe atât. S-a tăiat câte un pic din acestea pentru a se putea face loc quest-urilor, recrutărilor de croi, etc. Aceasta ar fi una dintre noutățile majore. Alta ar fi cea a apariției a patru noi rase pe lângă cele două, deja consacrate. Nu mă întrebați care sunt, că nu știu... Cert este că le avem pe cele două mai vechi, oamenii și orcii, iar o a treia sunt demonii ce formează *The Burning Legion*. Care vor fi celelalte trei încă nu a răsunat nimic, deși există zvonuri despre apariția unor undeads. Să revenim la *Burning Legion*. Se pare că, deși acum apare pentru prima dată, aceasta

este responsabilă pentru confruntările sângeroase din primele două *Warcraft*-uri. Orcii erau, cică, o rasă foarte pasnică până în ziua în care au fost subjugăți de către acești demoni. *Burning Legion* este cea care i-a transformat pe orci în bestii cu care am făcut noi cunoștință. Un lănaș orc, pe nume Thrall, și-a descoperit calitățile de lider și a reușit să unească toți orcii sub comanda sa. Astfel, el a reușit să-i salveze de sub dominația demonilor și, în timp ce alianța umană este din ce în ce mai slăbită și mai dezbinată, noua comunitate orcă devine pe zi ce trece mai puternică. Acțiunea și campaniile din *Warcraft III* se vor învârti în jurul luptei de supraviețuire a oamenilor și orcilor împotriva demonilor (care tocmai sau decis că e momentul să se arate în toată monstruoșitatea lor). Așa că nu trebuie să vă mire dacă la un moment dat veți întâlni foștii adversari, aliați acum împotriva unui dușman și mai puternic. Pe lângă aceste rase, producătorii au ținut să menționeze că vor mai exista și destul de multe creaturi neutre și NPC-uri care populează ținutul pentru a ne da o mână de ajutor sau pentru a ne face zile fride.

Și totuși e RTS

Cei care s-au speriat citind acest articol și crezând că mitul *warcraft* s-a dus, să se liniștească. Chiar dacă are foarte multe elemente de RPG, *Warcraft III* rămâne un real-time strategy. Va trebui, în continuare, să construim baze și armate, doar că nu la o scară atât de mare ca-n primele *Warcraft*-uri. Producătorii au încercat să impună niște limite pentru a îndepărta jocul de build & crush-ul care devenise. Astfel vom avea niște





eroi (ce trebuie recrutați) specifici fiecărei rase. Aceștia au o caracteristică foarte importantă: leadership-ul care va determina câte unități poate comanda fiecare. În jurul acestor eroi vor fi grupate trupele normale. Bătăliile devin astfel mult mai interesante, deoarece numărul mic de unități și importanța eroilor te va determina să ai mai multă grijă de soldații tăi. Eroi mai au și diverse alte atribute care vor putea fi îmbunătățite prin experiență, și vor putea chiar deprinde altele noi. La rândul lor trupele regulate au primit și ele câte o calitate specială. Astfel minotaurul are bull rush, o armă ofensivă redutabilă. Alte trupe vor putea descoperi urmele lăsate de inamic pe sol, vor putea paraliza adversarul, și multe-multe altele. Fiecare oraș poate susține un anumit număr de eroi, ceea ce te va determina să explorezi în căutarea unor orașe neutre pe care să le asimilezi. Tot pentru eroi există quest-uri care de multe ori au recompense

masive fie în aur, trupe sau artefacturi. Că tot a venit vorba de aur, se pare că până la această oră este singura resursă disponibilă, lemnul și petrolul fiind date la o parte (deocamdată). Iar aurul nu mai este obținut din mine, ci din jefuirea orașelor inamice, rezolvarea quest-urilor sau pur și simplu omorând monștrii pe care îi întâlnești. Mai târziu va exista posibilitatea de a-ți construi diverse clădiri economice care, la rândul lor, vă vor rotunji punga.

Cam acestea fiind spuse, deocamdată, sper că v-am trezit interesul pentru noua versiune a acestei legende care a devenit Warcraft-ul. Și cum foarte curând vom avea la dispoziție demo-ul de *Warcraft III* fiți pregătiți pentru un preview pe cînte. Cine știe, poate atunci vom putea face cunoștință și cu celelalte rase și, poate, voi mai avea foarte multe surprize pe care să vi le împărtășesc. Dar, până atunci, mai instalați odată Warcraft II, așa de dragul vremenurilor trecute.

Claudio



DATE TEHNICE

Gen:
RTS
Producător:
Blizzard
Distribuitor:
Monosit Comimpex
Tel: 01/3302375
Data lansării:
vara anului 2000

Procesor: Pentium 233
Memorie: 64 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Multiplayer: Nu
Joystick: Nu

Silent Hunter 2

U-boot – uri împotriva forțelor navale Aliate; un joc care ar trebui să ne ducă spre noi ...înălțimi și, mai ales, adâncimi, în lupta submarină.

Cum dealtfel era și de așteptat, dat fiind succesul deosebit înregistrat de Silent Hunter la vremea lui, iată că SSI nu se lasă rugați de două ori, și anuță apropiata finalizare a unui proiect care, dacă nu dovedește defecte majore, are succesul asigurat. Aceasta pentru simplul motiv că Silent Hunter a fost, cam de la bun început, un joc rotund, fără asperități care să deranjeze, atât în gameplay, cât și în grafică. Asta ca să nu vorbim de realismul datător de transpirații reci al bătațiilor navale submarine, cu excelentul fond sonor aferent.

Destul însă cu amintirile spaimelor pe care le-am tras la fiecare grenadă submarină care ne-a scrijelit carcasa, sau cu ecurile vorbelor de aprigă ocară, pe care le slobozeam la adresa torpilelor defecte care nu explodau. Întrebarea firească pe care ne-am pus-o cu toții în momentul aflării vestii că ni se pregătește ceva în continuarea Silent Hunter-ului, a fost: „Ce ar putea aduce mai bun un Silent Hunter II?”. Pentru că este greu de crezut că mai sunt foarte multe de

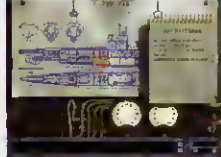
îmbunătățit la un joc aproape, cum spuneam, perfect rotund.

Primul aspect sub care există noutăți în Silent Hunter II este cel al drapelului sub care vei lupta – vei fi comandantul unui submarin german. Era de mult așteptată această postură, de către pasionații acestui tip de simulator, pentru că trebuie să o recunoaștem, suntem cu toții mult mai atrași de tancurile, avioanele și submarinaele germane. La fel și cei de la SSI, că doar nu avem „Tank general” sau „Tank Commander”. Panzer rulez!

Și U-boot-urile la fel, dar într-o grafică, spun producătorii, mult îmbunătățită față de cea în care se desfășurau bătăliile navale din Pacific. Ni se promite un 3D excepțional, cu posibilitatea vederilor din mai multe unghiuri – ah, chestia asta începe să sune ca în Fighting Steel, să nu care cumva să avem parte de același mod cinematografic de purtare a luptei, că aici nu s-ar potrivi! Și, în press release-ul celor de la SSI, găsim ceva ce nu este de natură să liniștească această temere a noastră. Fiți atenți: „Stunning visuals and

cinematic soundtrack that would make Hollywood proud!”. Hm! Păi, dacă SSI au început să se compare cu Uzina de Filme nr. 1 din America, asta nu e bine! Repet, să ne ferească Cel de Sus de concepții regl-zorale americane în Silent Hunter II. Altfel, totul dă de bine în comunicatele de presă ale producătorilor. Al-ul se zice că va fi mult îmbunătățit. Iar multiplayer-ul va fi hot'n'heavy, atât în mod wolf pack cât și cooperativ, evident, în rețea și pe Internet. Apoi, am aflat despre faptul că vom avea și o secțiune consistentă de prezentări multimedia cu caracter istoric documentar, cu interviuri și posibilități de studiu interactiv. Da, de la SSI nu te încântă numai jocul, partea de documentare inclusă în pachet este cel puțin la fel de consistentă și interesantă. Așteptăm plini de nerăbdare să vedem ce ne va aduce Silent Hunter II și sub acest aspect. Până la apariția efectivă a jocului, însă, vă recomand să închideți bine chepengul și să nu lăsați dăre de spumă - coborâți periscopul. Dive! Dive! Dive! ...

Marius Ghinea



DATE TEHNICE

Gen:
Naval combat
Producător:
SSI
Distribuito:
Mindscape
Data lansării:
noiembrie 1999

Procesor: Pentium 200
Memorie: 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Optional
Platformă: WIN 95/98
Multiplayer: Da
Joystick: Nu

Close Combat 4

Scenariu de simulatoare realiste de război nu s-a apărut. Deși puțin liber-ut a fost schimbat, producătorii Interplay au intensificat pentru a menține *Close Combat* în atenția joacărilor.



Insă în dezvoltările dintre Micro și 3D Realms, fiecare companie are propriile metode de lucru, iar cele două versiuni ale *Close Combat* nu sunt decât două repuneri în jocul de război. Într-un fel, în cazul lui 3D Realms, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război, iar în cazul lui Micro, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război. Într-un fel, în cazul lui 3D Realms, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război, iar în cazul lui Micro, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război.

Într-un fel, în cazul lui 3D Realms, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război, iar în cazul lui Micro, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război. Într-un fel, în cazul lui 3D Realms, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război, iar în cazul lui Micro, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război.

deputații, apoi jurnaliștii de război, pentru că, în cele din urmă, războiul este războiul.

Într-un fel, în cazul lui 3D Realms, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război, iar în cazul lui Micro, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război. Într-un fel, în cazul lui 3D Realms, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război, iar în cazul lui Micro, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război.

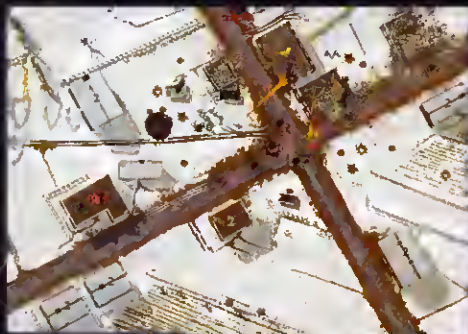
Într-un fel, în cazul lui 3D Realms, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război, iar în cazul lui Micro, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război. Într-un fel, în cazul lui 3D Realms, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război, iar în cazul lui Micro, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război.



Un aspect important (și puțin controversat) în ceea ce privește versiunile SSI? este faptul că versiunile sau, dintr-un punct de vedere tactic, versiunile sunt direct legate de versiunile de joc. Într-un fel, în cazul lui 3D Realms, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război, iar în cazul lui Micro, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război.

Panzer General 2 (Interplay) și *Close Combat 4* (Interplay) sunt două jocuri de război care au fost dezvoltate de Interplay. Într-un fel, în cazul lui 3D Realms, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război, iar în cazul lui Micro, pentru a fi un joc de război, trebuie să aibă o anumită similitudine cu jocurile de război.

Close Combat 4



DATE TEHNICE

Titlu: *Close Combat 4*
Dezvoltat de: *Interplay*
Distribuit de: *Interplay*
An: 1998
Platforme: *Windows 95/98*

Preț: *29.99 \$*
Memorie: *32 MB*
Discuri: *3*
MMX: *Yes*
3D FX: *No*
DirectX: *WIN 95/98*
Multiplayer: *Yes*
Asincron: *No*

FAUST

THE SEVEN GAMES OF THE SOUL

Tentația, sub orice formă ni s-ar arăta, este și rămâne un obstacol foarte greu de trecut, chiar și de către virtuoși! Sufletul uman este un lucru perisabil care trebuie păstrat intact, pentru o perioadă cât mai îndelungată!

Cam filozofic începui, dar ce să-i faci, dacă tocmai despre acest lucru este vorba. *Cryo Interactive* ne va da „peste nas” până la finele anului, cu un quest de foarte mare valoare. Nu are rost să-i mai rostesc (de

săpt să-l scriu) încă o dată numele, mi-e cam frică, sincer să vă spun! *Cryo* are o vastă experiență în domeniul questurilor care îngemănează literatura clasică și filozofia popoarelor, experiență oferită de RING, o saga epică, aparțin-

ând poporului nordic, structurată pe mai multe părți.

Să te joci cu sufețele oamenilor

... această „delicioasă” activitate îi este rezervată lui Mefisto, un fin cunoscător al naturii umane, care se folosește de naivitate, iubire, bani și orice alt mijloc, doar pentru a-și atinge scopul final, acela de a fura sufletul celui care a avut nefericitul noroc de a-l ieși în cale. Partea neplăcută este că Mefisto nu are un drum prestabilit, pentru ca noi, știind acest lucru, să-l putem ocoli. Și ca să spun p'a dreptății: „de ce ți-e frică, de aia nu scapi!”. Lanțul slăbiciunilor umane, de care tragem fiecare, agățați din greu pe tot parcursul efermerii noastre vieți, este foarte lung și îl știu cu toții, așa că o să las „balivernele filozofice” și o să intru în miezul problemei.

Dorești cu adevărat să te joci cu diavolul?

Marcellus Faust (personajul controlat de tine) este unul dintre ultimii adminis-

tratori din *Dreamland*, un parc de distracții abandonat. Până aici, toate bune și frumoase, acum vine însă partea cu „Bau-Bau”. *Dreamland* se află la marginea dintre rai și iad (două cuvinte atât de scurte, dar care exprimă atât de multe)! Cadrul desfășurării acțiunii este America anilor '20 până în '60. Aceste 4 decenii, pline de jazz, petreceri și violență, sunt un loc ideal pentru *Mephistopheles*, un demon aristocratic, care se va întrece pe sine și va atrage după sine 7 caractere în Galeria Tentației, plină de ororile create de om pentru om: lăcomie, vanitate, dezamăgiri și multe alte cuvinte pe care nu





doresc să le cunoașteți pe propria voastră piele! Tot acest titlu este structurat pe 7 capitole (se spune că numărul 7 este un număr magic!), fiecare diferită între ele și, aparent, fără nici o legătură între ele, pe parcursul cărora va trebui să găsești indiciul necesar pentru a demonstra lumii că Mefisto este cel implicat în distrugerea esenței umane.

„Cele 7 jocuri ale suflului...” sunt create sub forma unor episoade de televiziune (o altă invenție diavolească!), care au prolog, epilog, chiar și distribuție (personajele care „interpretează”)! Cei 7 „bătuți de soartă”, și la propriu și la figurat, sunt toți predispuși teatralității, deci o pradă ușoară pentru Mefisto, pe care, după ce îi va „seduce” prin diferite metode, îl vom vedea stând la marginea prăpastiei și răsând la distrugerea lor. Surorile siameze Lily și Jody sunt primele victime și vor fi distruse de dragostea pentru bani; Nathanael, un valoros spion englez care a devenit alchimist în urma unui nefericit concurs de împrejurări; tânărul pictor Franck, care a devenit un monstru tot visând să fie un nou Casanova; Kalinka deși este încântătoare are o mică problemă, aceea de a fi îndrăgostită de o fantomă; Tod care s-a vândut pe sine pentru a salva din mâinile Mafiei niște

copii, și ultima este Gisele, cea mai mare femeie din lume, dar cu un suflet de fetiță. După cum vedeți avem de toate pentru toți, numai bune să-și înfigă colții Mefisto și să nu mai lase în urma lui decât rămășițe! Toate aceste personaje fac parte din gloria apusă a parcului Dreamland, „locul de joacă” al lui Mephistopheles! De asemenea Mefisto va încerca să-l distrugă și pe Marcellus, cel din urmă trebuind să lupte din răspuțeri pentru a salva lumea de la damnarea eternă!

Anumite obiecte din joc pe care le vei accesa (în anumite momente cheie ale jocului), îți vor oferi niște secvențe cinematice care sunt prezentate sub formă de amintiri sau frânturi de conversații, în care se regăsesc de fiecare dată Mephistopheles și personajul supus tentației! Din aceste cinematice, Faust, adică tu și nimeni altul, trebuie să tragă concluziile corecte pentru a rezolva aceste adevărate „brain storming puzzles”! Va fi necesar să combini mai multe obiecte, să cauți indicii ascunse, uneori chiar să interpretezi pasaje filozofice, cum ar fi: „Sunt mișcare. Trăiesc pe jumătate în aer și cealaltă jumătate în apă, dar uneori calc și pe Pământ! Semnal de către 7 După Negru”! Cu toate că este un mesaj filozofic, soluția este cât se poate de simplă. Multe lucruri sunt atât de clocovite, cât de multe ori nu-ți dai seama că ceva este nelalocul lui. *Faust* este în primul rând o provocare pentru mintea gamerului, „ruginită” de atâtea jocuri în rețea,



în care deviza zilei este: „Kill, kill, kill și iarăși kill”!

Există și un „help”, denumit Homunculus, care este un fel de companion de-al tău, oferit ție de către alchimistul Nathanael, dar de ajutorul cărui vei beneficia începând doar din episodul trei și numai în anumite momente cheie ale jocului.

Amatorilor de quest-uri de calitate le recomand cu multă căldură *Faust*, dar trebuie să-i previn că, deși vor accesa acestui titlu multe ore din viața lor de gameri, va merita! Este ceva cu totul special, și, dacă nu v-am convins până acum, citiți mai departe și sper că ultimele argumente din acest articol vă vor convinge de valoarea acestui titlu.

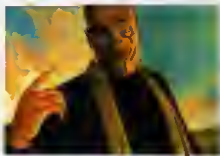
Nota Bene

Prima „Nota Bene” aș accorda-o muzicii. Dacă ar fi după mine, i-aș da lui *Faust* 50 de puncte la notare doar pentru muzică, dar nu se face, domnule! Acțiunea, meniul principal, secvențele cinematice, toate sunt însoțite în fundal de muzica anilor '60, jazz de calitate, piesele fiind interpretate de adevărați „monștri sacri” ai genului, cum ar fi: John Lee Hooker, Marvin Gaye, Lee Koonitz, Sarah

Vaughan, Stan Getz și mulți alții. Secvențele de speech sunt foarte bine integrate, pe voci și accente diferite, iar vocea lui Mefisto, care sună cu adevărat *diabolic*, te bagă în sperietzi, nu alta! Expresiile faciale, mișcarea buzelor și vocile sunt perfect sincronizate cu ajutorul tehnologiei CINmovie iar la baza engine-ului jocului stă CIN-view, care oferă rotație completă de 360 de grade și „multi animated sprites system”. Nu mă întrebați ce înseamnă acestea din urmă, pentru că nici eu nu mi-am dat seama prea clar, dar datorită lor, și nu numai, jocul arată și se aude într-un singur cuvânt: **BESTIAL!**

Impresia care a „mestecat-o” gânditorul meu, după ce am privit îndelung monitorul pe care rula *Faust* și am „click-ăit” cu șoarecul zile în șir, de-am innebunit (de plăcere), a fost una cam de genul: „Ce păcat că genul ăsta de jocuri is cam rare, da' asta e, să zic mersi că e și ăsta!”

R'ahu(ce)



DATE TEHNICE

Gen:
quest
Producător:
Arxel Tribe
Distribuitor:
Cryo Interactive
Data lansării:
octombrie 1999

Procesor:
Pentium II, 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Nu
Joystick: Nu





Pharaoh

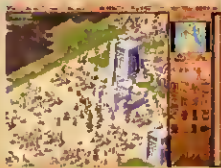
E momentul să facem o mică incursiune prin istoria și misterele Egiptului Antic

Impressions este cunoscută tuturor iubitorilor de joace, datorită seriei Caesar. Ultimul dintre acestea, Caesar III, a apărut acum aproape un an, și a fost unul dintre candidații la titlul de strategia anului 1998. După cum ați aflat deja, ei doresc să adapteze același engine folosit la Caesar III la misterul și intrigile Egiptului Antic. Trebuie să recunoșc că sunt unul dintre cei care nu m-am ridicat de la calculator până nu am terminat Caesar III (fapt valabil și pentru Caesar II cu mulți ani în urmă). De aceea am fost mai mult decât bucuros să am onoarea de fi testat demo-ul de *Pharaoh* sosit la noi în redacție.

Sângele lui Ra

Pentru foarte mulți, primul contact cu *Pharaoh*, nu va fi unul de foarte bun augur

pentru joc. Din foarte multe piepturi se vor auzi exclamații de genul: „Bleah! un Caesar III mascat!” (fapt care s-a petrecut și pe la noi. Din fericire am avut răbdare să duc până la capăt cele câteva misiuni pe care ți le oferă demo-ul și întrucâtva mi-am schimbat părerea... și destul de radical. E adevărat, este Caesar III în aproape tot ce faci, **Impressions** recunoscând ei înșiși acest lucru. Totuși, ce m-a captat și ce m-a determinat să am răbdarea de a duce până la capăt demo-ul? În primul și în primul rând este atmosfera care a suferit câteva îmbunătățiri esențiale de la Caesar III încoace. Muzica de fundal este excepțională, ca toate sunetele ambientale în general... efectiv m-am simțit ca în mijlocul unui oraș egiptean de acum 5000 de ani. Apoi ar fi desing-ul clădirilor și grija pentru detaliu întâlnită peste tot. Egiptenii au fost mari artiști, iar acest lucru se reflectă din plin pe clădirile și îmbrăcămintea lor. „Îmbălsămătorul”, de exemplu, se plimbă pe străzi cu masca lui Anubis pe față. Și exemplele ar putea continua, dar nu am nici





timput nici spațiul necesar.

Demo-ul conține două etape, un pre-ante-Egiptcana în care cele două misiuni, foarte scurte de altfel, seamănă izbitor de mult cu cele două misiuni pe care le-am văzut în demo-ul de Caesar III la vremea lui. De fapt, au rolul unui tutorial care să ne pregătească pentru faza a doua.

Drumul spre perenitate

Partea a doua a demo-ului, cea a Egiptului Antic, este cea care ne oferă cea mai mare parte a noutăților pe care le vom întâlni în *Pharaoh*, bineînțeles cu tot cu maiestruasle monumente. De fapt, este o cursă contra cronometru, în care linia de sosire constă în finisarea unui micuț monument funerar pentru bătrânele tale oase. Cei care au jucat *Caesar III* știu deja, în mare, ce au de făcut, pe cei care nu au făcut-o, li sfătuiesc să încerce *Pharaoh* și le garantez una dintre cele mai plăcute experiențe. Mă voi

ocupa acum doar de lucrurile ce diferențiază *Pharaoh* de *Caesar III*. Sunt, ca de obicei, mărunțisuri care doar îți dau senzația că s-a schimbat ceva. Medicul din *Caesar III* a devenit farmacist, bărbierul s-a specializat în stomatologie, actorul s-a transformat în jongleur, școala are acum nevoie și de papirusuri, pe lângă angajați, pentru a funcționa, morga are nevoie de pânze pentru mumii, etc. Clădirile au devenit puțin mai dinamice prin apariția câte unui personaj în interiorul ei, pe lângă cei care se plimbă pe străzi, văzându-și de treaba lor. Bazarul s-a procopsit cu un vânzător care agită cu disperare un pește, de altfel, spre deosebire de *Caesar III*, această afacere are acum doi angajați, unul care umblă din depozit în depozit pentru a aduce marfă, iar celălalt care bate din ușă în ușă pentru a o vinde. Și uite așa, încet-încet, intrăm în aria aparițiilor ceva mai importante. Pe lângă clădirile și industriile noi (hunting lodge, papyrus maker) două dintre

elementele caesariene au suferit modificări radicale. Acestea sunt agricultura și aprovizionarea cu apă. Egiptul nu s-a bucurat de prezența impresionantelor și utililor apeducte, așa că au recurs la metoda cea mai la îndemână, construiești un rezervor de unde un apar cară lichidul vieții din casă în casă. Vestea proastă este că desertul este destul de zgârcit în ceea ce privește această resursă și trebuie avut mare grijă cum amplasezi aceste rezervoare (prezența apei în subsol este relevată de smocuri firave de iarbă ce răzbat printre dunele de nisip). Agricultura depinde acum foarte mult de capriciile Nilului. De aceea fermele au suferit ceva schimbări. Acum sunt alcătuite din două bucăți: un work camp care furnizează mână de lucru (atât pentru agricultură cât și pentru marile monumente pe care îl le vei închina) și câmpul de grâne care nu va putea fi amenajat decât pe solul fertil lăsat de retragerea Nilului. Revărsarea Nilului va acoperi periodic aceste culturi, toată recolta neculeasă la timp fiind pierdută. Recolta este destul de importantă deoarece, pe lângă mâncare, mai furnizează și paie pentru diverse industrii.

Și, nu trebuie uitat Marele și Grandiosul Mormânt pe care trebuie să îl construiești. De altfel, la rating a apărut o coloană nouă: monument rating (care va fi constant printre obiectivele de atins ale misiunilor). Au dispărut podurile, traversarea Nilului făcându-se cu bacul, au apărut navele de luptă (care n-am avut ocazia să le folosesc). Și religia a suferit ceva schimbări. Fiecare oraș având un zeu patron care trebuie să fie mulțumit în primul rând, ceilalți putând fi un pic neglijați.

Cum acestea ar fi deocamdată. Mai sunt încă multe elemente de care nu ne-am putut bucura în acest demo, cum ar fi comerțul și bătăliile armate. Dacă vor avea inspirația să introducă și niște misiuni specifice, ca de exemplu să salvezi un oraș asediat sau unul aflat în plină foamete, atunci chiar că *Pharaoh* ar fi un joc mare. Dar ceea ce aștept eu să văd cu cea mai mare nerăbdare sunt filmulețele atât de îndrăgite și de picante. Ele au fost unele din punctele forte ale lui *Caesar III* și de aceea aș vrea să le văd și pe cele din *Pharaoh*.

Claudio



DATE TEHNICE

Gen:
City builder
Producător:
Impressions
Distribuitor:
Monoset Comipex
Tel: 01/3302375
Data lansării:
Sfârșitul anului 1999

Procesor:
Pentium 200, 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95
Network: Nu
Joystick: Nu



Despite our low, 100-hour graduation requirement, the program is still highly competitive. Of 4,000 students who apply, only 1,000 are accepted. And, because of our small size, we have a high level of personal attention. In fact, we have a faculty-to-student ratio of 1:10. And, as a result, we have a high level of personal attention. In fact, we have a faculty-to-student ratio of 1:10. And, as a result, we have a high level of personal attention.

with several sources, the American Spectator and American Enterprise Institute, as the focus for national discussion.

Let's play

Dr. Barbara Mitchell
1000 West 10th St., Suite 100
Anchorage, Alaska 99501
Tel: (907) 562-1111
Fax: (907) 562-1112
E-mail: barb@barbasmith.com

Continued from page 10

[illegible]

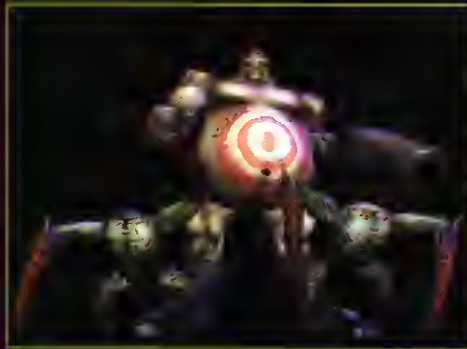
3. Third Line Interpretation: An unbalanced character, or person, is usually preoccupied with his or her own needs and desires, and is often self-centered. This character is often a person who is not very happy and is often a person who is not very successful. This character is often a person who is not very happy and is often a person who is not very successful.

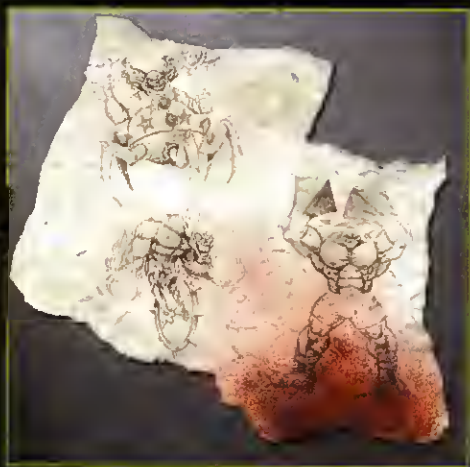


Impose it!

Can't get over the story of the Miss. Power Crisis. For the last 24 hours, we've been in a state of emergency, with the state's power grid under a state of emergency. The Third Law Enforcement Institute is a great resource for people who want to learn more about the law. The Third Law Enforcement Institute is a great resource for people who want to learn more about the law. The Third Law Enforcement Institute is a great resource for people who want to learn more about the law.

Localities are shown on the map. The map is oriented with North at the top. The map shows the coastline of the Gulf of Mexico and the surrounding land areas. The map is labeled with the names of the localities and the names of the states. The map is a black and white map.





simbolism straniu. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100.

Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100.

simbolism straniu. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100.

Hai că terminăm secolul

Cum în 1999, după două săptămâni de dezvoltare, a fost lansat primul număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100.

Cum în 1999, după două săptămâni de dezvoltare, a fost lansat primul număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100.

Cum în 1999, după două săptămâni de dezvoltare, a fost lansat primul număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100.



simbolism straniu. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100.

simbolism straniu. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100.

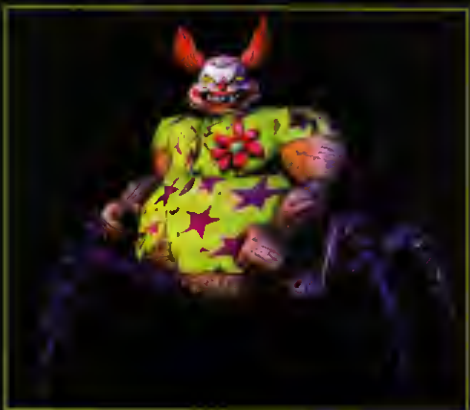
simbolism straniu. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100. Într-unul dintr-un număr de cinci, un bob conține un număr din 100, în cel de la 2 la 100.



DATE TEHNICE

Tip: First person shooter
Sistem: Windows 95/98
Mod: First person shooter
Gathering of Developers
Data: 1999
Prima dată când a fost lansat

Platforma: Pentium II, 32 MB
DirectX: 3Dx 4.0
Mod: 3Dx 4.0
Platforma: Windows 95
Sistem: Windows 95
Data: 1999





In acest joc, spun producători, jucătorul trebuie să-și facă drum de-a lungul a 20 de nivele de acțiune și strategii, să preia controlul direct asupra unor arme de distrugere în masă. *Hostile Waters* promite să fie inovator dat fiind, în primul rând, grafica excelentă, sistemul de redare a vremii, detaliile acțiunii, etc.

Hostile Waters își propune, afirmă tot producătorii, să dea o nouă dimensiune jocului clasic „Carrier Command”, pe care l-au refăcut în full 3D. Probabil, cel mai bun mod de a descrie este de a zice că avem de a face cu un Carrier Command cu elemente de Battle Zone și Nuclear Strike.

Spre deosebire de predecesorul său, *HW* este un joc de nivele. Centrul de operații se află pe un carrier. De aici puteți controla toate elementele din joc. Construcții, descoperiri științifice, planificări de strategii, totul.

Acțiunea se rezumă la a

lua decizii de pe carrier-ul respectiv și la a te plimba cu diferite vehicule în anumite locații. Urmărind progresul acțiunilor luate, va trebui să-ți coordonezi tot timpul unitățile și să vii întotdeauna cu noi ordine, pentru a obține într-un final victoria. În orice moment al jocului poți lua controlul oricărei mașinării pentru a o manevra chiar tu, fiind astfel direct implicat în acțiune. Acest lucru nu este posibil doar așa, de frumusețe – cum s-a întâmplat cu alte jocuri – ci modul în care controlezi personal unitățile va afecta desfășurarea acțiunii, de fapt, la început, va trebui să manevrezi singur toate unitățile pentru că nu ai tehnologia necesară pentru a coordona de la distanță mișcările de pe front. Dar, odată cu avansul în misiuni și tehnologie, vei avea posibilitatea de a ordona fiecăruia ce să facă și asta nu numai pentru că vor fi prea multe de făcut, dar și pentru că va trebui să în atenție mai multe zone de pe glob simul-

Hostile Waters

Un nou First Look... Hai să digerăm niște promisiuni pe pâine în legătură cu un simulator de nave de război... sau ceva de genul ăsta.



tan. Dat fiind și noul sistem de diviziune a acțiunii pe nivele, nu va mai trebui să pierdeți timpul ca în Carrier Command pentru a naviga de la o insulă la alta. Acțiunea se bazează pe manevrarea unităților și mai puțin pe manevrarea carrier-ului principal.

Povești

Producătorii au considerat și povestea ca fiind esențială pentru joc. Astfel, a fost angajat unul dintre cei mai

faimoși și inventivi scriitori de comedii din Anglia, Warren Ellis, pentru a scrie un scenariu și un story-line pentru joc. El a făcut povestea de fundal și tot el a scris scenariul pentru filmulețele dintre misiuni.

În ceea ce privește personajele, producătorii au venit cu un sistem inedit. Toate unitățile aliate sunt controlate de un chip numit Soulcatcher. Acestea sunt implantate în craniul unui soldat la începutul luptei. Când soldatul moare, chipul „simte” că corpul este





neinsuflă. Toate abilitățile soldatului, personalitatea, experiența sa sunt transferate pe acel chip care poate fi ulterior recuperat și implantat altor unități ce au ca pilot un robot. În acest mod robotul se va comporta ca soldatul decedat. Aceste chipuri sunt limitate, în număr de 15, fiecare diferite, cu voci și personalități diferite. Gamer-ul va avea șansa de a le descoperi pe fiecare în parte. Vocile sunt diferite pentru a permite o identificare rapidă a personajului care vorbește, tot Warren Ellis fiind cel care a dat viață acestor caractere și personalităților lor. Acțiunea – pe scurt – are loc în 2013 când lumea nu mai cunoaște războiul, dar... niște maniaci ai trecutului încearcă să distrugă această lume a păcii. De aici începe aventura ta. Pe 20 de insule în Pacific sa va da lupta pentru protejarea viitorului...

Date tehnice

Engine-ul pe care se bazează jocul este asemănător cu

cele din Incoming și Expendable. Cu toate acestea el este în totalitate original. Acest engine a permis producătorilor să dea un look excelent lui *HW*. Producătorii spun că teritoriul pe care se desfășoară acțiunea este unic, și jucătorul nu va avea ocazia să vadă o parte de teren care să se repete. Explosiile vor fi bine lucrate, iar un vehicul nu va exploda în mici poligoane ci în bucăți din respectiva unitate. Acestea, după caz, se vor imprăști în funcție de explozie și, dacă va trebui, se vor rostogoli la vale și nu vor rămâne prin aer și nici nu se vor evapora.

Cei de la *Rage* au o echipă special angajată pentru a lucra efectele din joc.

În concluzie, pozele pe care le-am văzut promit o grafică într-adevăr bine lucrată. În ceea ce privește povestea, evoluția prin nivele, modul în care evoluează întregul joc va trebui să mai avem răbdare și să ne convingem personal de „ce și cum”...

Sergio



DATE TEHNICE

Gen:

RTS

Producător:

Rage Birmingham

Distribuitor:

Rage Birmingham

Data lansării:

Primăvara anului 2000

Procesor:

Pentium 233, 64 MB

Direct 3D: Da

MMX: Da

3DFX: Da

Platformă: WIN 95

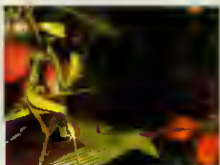
Network: Nu

Joystick: Nu



Empire of the Ants

**Frunză verde de sipică,
M-a făcut mama furnică.
Și-nă verde de trifoi,
Sunt și șef de mușuroi.**



Am trăit să o vedem și pe asta. Iată că în domeniul jocurilor de calculator se mai pot găsi și subiecte noi, chiar dacă destul de cunoscute. Un astfel de subiect au găsit francezii de la **Microids**, care ne propun un RTS a cărui acțiune se va desfășura în lumea insectelor. Mai exact, vom fi puși la comanda unei colonii de furnici, cu care va trebui să cucerim anumite teritorii. Trebuie să recunoaștem că ideea este destul de originală, chiar dacă, personal, aș fi făcut câteva schimbări minore.

Păi, nu ar fi meritat gamerul român câteva misiuni, acolo, care să se desfășoare într-o bucătărie? Că doar știm cu toții că furnicuțele alea mici și roșii se simt ca înrai în bucătăriile noastre. Va trebui

să-ți ierțăm pe producătorii jocului. Ei au scuza că sunt din Franța, și poate că celebrele furnicuțe din România nu au reușit să emigreze până acolo. Ce ție și cu sistemul ăsta de vize!

Război în lumea insectelor

Lupta pentru supraviețuire este extrem de grea, chiar și în rândul găzelor. O lume minunată dar, în același timp, dură. Un univers fascinant, în care cei de la **Microids** văd viitorul jocurilor din categoria RTS. **Empire of the Ants**, căci acesta este numele jocului nostru, ne va introduce în acest univers. Veți fi conducătorul unei colonii de furnici, lucru pe care cred că l-am mai spus o dată. În această calitate, veți fi nevoiți să aduni resurse, să construiți diferite structuri, să antrenezi trupe și să

participi la diverse campanii. Toate acestea sunt lucruri comune cu majoritatea producțiilor de acest gen. Dar maniera în care se vor realiza, precum și mijloacele pe care le veți avea la dispoziție, fac din **Empire of the Ants** un produs care va atrage un număr considerabil de fani. Cel puțin așa speră cei de la **Microids**, și trebuie să admitem că munca depusă la realizarea acestui titlu merită acest lucru.

Fiecare dintre membrii coloniei tale va fi caracterizat de inteligență proprie, astfel încât sarcina ta va fi relativ ușoară. Materialele pe care le veți avea la dispoziție vor fi toate de natură organică. Nu îți va fi necesar nici măcar un obiect care să nu se găsească în natură.

Veți intra în conflict cu alte specii, scopul tău fiind acela de a le domina pe acestea. Colonia ta de furnici va progresa din punct de vedere tehnic, toate armele vor putea fi modernizate spre a servi cât mai bine la îndeplinirea acestui scop. Însă, când spun arme, gândul nu trebuie să vă zboare la ce știu eu ce tunuri sau lansatoare de rachete, ci la arme specifice insectelor.

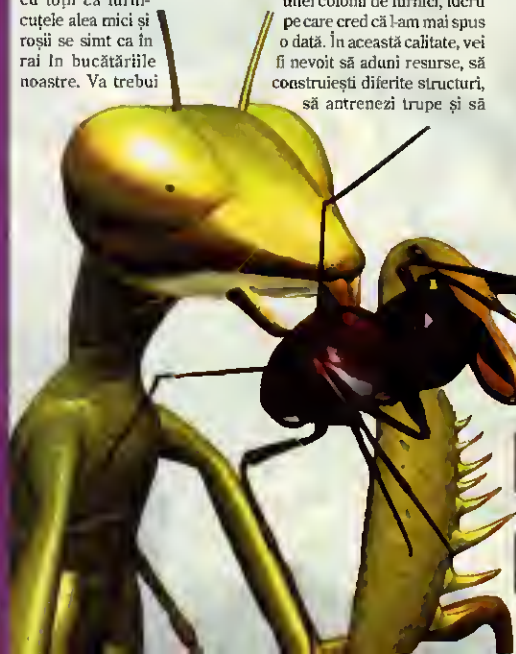
Adversarii

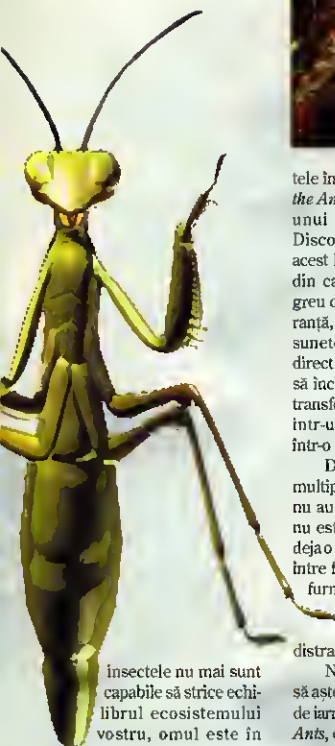
Cei împotriva cărora veți fi nevoiți să

lupți, se vor comporta diferit, în funcție de specia fiecăruia. Vor exista inamici care vor lupta numai în grup și care vor fi mai greu de învins. Dintre speciile care vor trebui înfrunțate, cele mai periculoase sunt albinele și furnicile negre (până la urma deci, furnicile noastre sunt roșii, exact ca cele din bucătăriile românești). Odată înfrânate, aceste specii vor trăi în imperiul tău, dar vor reprezenta întotdeauna o amenințare la adresa echilibrului și a păcii.

Vor exista și adversari caracterizați de singurătate, dar care vor reprezenta și ei un pericol continuu. Aceștia pot fi păianjeni veninoși, cărăbuși și alte soiuri de insecte care, puse în insectarul unui școlar, i-ar asigura acestuia o notă destul de mare.

Dar să presupunem că sunteți un conducător desăvârșit și că reușiți să instalați pacea și bunăstarea în imperiul pe care îl cârmuiți. Nici măcar una dintre speciile subjugate nu mai reprezintă o amenințare la adresa liniștii. Credeți că s-a terminat totul? Nicidecum! Cei de la **Microids** au creat totul cât mai aproape de realitate, astfel că apare și pericolul reprezentat de elementul uman. Chiar dacă





insectele nu mai sunt capabile să strice echilibrul ecosistemului vostru, omul este în stare să facă acest lucru și, de multe ori, o va face.

Și-am încălecat pe-o șarpe...

... și am rămas fără prea multe lucruri de spus. Dar nu mă pot abține să vă povestesc puțin și despre grafica jocului. Calitatea acesteia oglindește eforturile depuse de către cei de la *Microids* la realizarea acestei producții. Când veți privi la monitoare în momen-



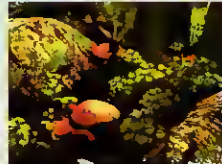
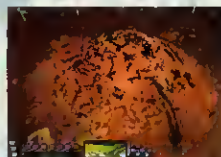
tele în care veți juca *Empire of the Ants*, vă veți simți ca în fața unui televizor comutat pe Discovery Channel. Iar dacă acest lucru nu se va întâmpla din cauza imaginii, deși este greu de crezut, atunci, cu siguranță, se va întâmpla din cauza sunetelor care par desprinse direct din natură. Este de ajuns să închizi ochii, și parcă te vei transforma într-o insectă mică, într-un univers care se află într-o continuă mișcare.

Despre suportul pentru multiplayer, cei de la *Microids* nu au precizat încă nimic, dar nu este prea târziu. Parcă văd deja o luptă pe viață și pe moarte între furnici și albine sau între furnicile roșii și cele negre.

Armata roșie contra beretelor negre. Sună distractiv, nu?

Nu ne mai rămâne decât să așteptăm până la sărbătorile de iarnă când, prin *Empire of the Ants*, cei de la *Microids* speră să ne facă un cadou frumos. Până atunci, studiați bine comportamentul furnicilor, prin bucătărie, pe afară, că un conducător bun trebuie să-și cunoască bine subordonații.

Dr. Popescu



DATE TEHNICE

Gen:
RTS
Producător:
Microids
Distribuitor:
Microids
Data lansării:
decembrie 1999

Procesor:
Pentium II, 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Nu
Joystick: Nu





Alien Nations



Ați mai auzit până acum de JoWooDo? Ei bine, nici eu...

niște insecte uriașe. După ce ne-am ales rasa, demo-ul oferindu-ne doar azurii Pimmon, trecem la faza efectivă de joc, și aici începem să vedem asemănările și deosebiriile dintre *Alien Nations* și *Settlers III*.

Calfe și zidari

Jocul începe printr-o ofertă pe care nu o poți refuza: o primărie, un zidar și vreo patru cărași. Treptat vei construi clădirile vitale, urmate de ceva case, și abia mai încolo de restul. La capitolul „clădiri vitale”

JoWooDo sunt o firmă producătoare de jocuri, ce aparține, din punct de vedere al naționalității, Germaniei. Astăzi avem ocazia și onoarea de a vă prezenta primul lor „smash” de pe piața jocurilor. Poate vi se pare ciudat că prezentăm un joc deja apărut la preview. *Alien Nations* a fost lansat deja în Germania sub numele de *Die Volker*, dar, se pare că, producătorii întâmpină ceva dificultăți

Trei, Doamne! Și toți trei!

Povestioara care stă în spatele acestui joc este foarte drăguță și, de aceea, vreau să o redau pe scurt. The Big Chief, Creatorul, Dumnezeu, sau cum vreți voi să-l numiți, a trimis trei fideli slujitori să aprindă flacăra vieții pe trei

planete, undeva în prin Universul ăsta mare. Cum călătoreau cei trei, au dat peste planeta Lukkit. Drumul lung le-a cam produs o sete uriașă și aflaseră ei de undeva că pe o planetă albastră, într-un orașel, are loc Beraurul. Așa că nu ezită de loc și varsă întreg elixirul vieții pe planetă, îndreptându-se apoi, cu toată viteza, spre Terra pentru o berică rece. În timp ce stăteau ei liniștiți delectându-se cu Ursul și Ciuc și mîltîi și ascultînd Răcla, pe Lukkit iau naștere trei națiuni care vor trebui să se dezvolte împreună, pe o planetă necunoscută și care nu le fusese destinată inițial. Acestea sunt Pimmon, niște creaturi fantastice și foarte drăguțe, cu puteri magice, și pe care le și putem vedea la lucru în demo, Amazon, ceva ce seamănă cu noi, și Sajikis

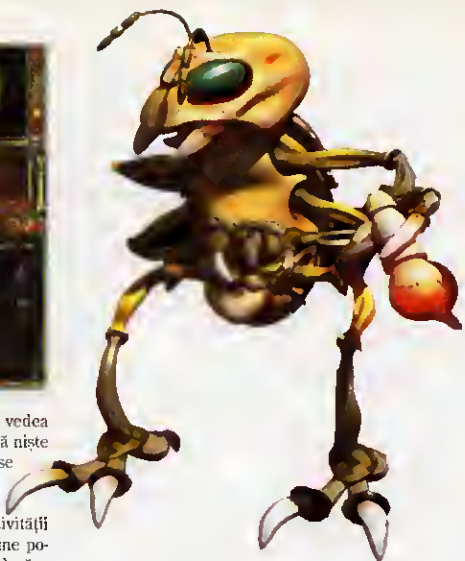




s-ar încadra școala fiindcă aici vei antrena căraușii, în orice specialitate ai nevoie, și laboratorul fiindcă e cheia dezvoltării micuței tale colonii. Spre deosebire de Settlers III unde clădirile și unitățile noi le primeai treptat pe măsură ce înaintai în scenariu, aici va trebui să cercetezi pentru a avea acces la aceste inovații. Odată o clădire fiind „descoperită”, o vei construi, după care, implicit, va trebui să tragi o vizită pe la școală pentru a antrena meseriașul respectiv. Unii dintre aceștia au nevoie de clădiri pentru a lucra, alții însă nu (stone cutter). După cum ai observat cercetarea (inexistentă în Settlers III) are un rol primordial în *Alien Nations*, fără ea nu poți face aproape nimic. Vei vedea cum micul tău orașel înflorește, chiar dacă la început ai impresia că se dezvoltă exasperant de greu. Odată cu creșterea orașului și cetățenii vor avea pretenții mai mari, care nesatisfăcute, vor duce la o scădere drastică a moralului și chiar apariția criminalității.

La un moment dat vei vedea prin oraș cum se plimbă niște indivizi în negru care se apucă să bată cetățenii, aducând prejudicii serioase desfășurării activității industriale. Aici intervine poliția care, la rândul său, cîmăgește criminalii și îi bagă la răcoare unde, după un timp, aceștia se pocăiesc și se reintegrează apoi în societate, drept cărauși. Se pare că nici pe acolo regimurile de detenție nu sunt cele mai „delicate”.

Ce se întâmplă însă dacă ai nevoie de vreo resursă care se găsește la distanță mare de localitate. În Settlers III trebuia să aștepți până reușea să-ți extinzi teritoriul. În *Alien Nations* antrenezi un „city founder” și-l trimiți să întemieceze un nou oraș în acea zonă. Un alt avantaj al acestui lucru este posibilitatea construirii încă unui laborator, și deci o cercetare ceva mai rapidă. Am uitat să vă spun că laboratoarele sunt limitate la unul singur pe oraș. Extinderea are și ea inconvenientele sale, printre care și acela că la un



moment dat să te izbești de un concurent. Dacă Settlers III este un simplu build & crush, *Alien Nations* este ceva mai subtil. Poți duce tratative cu vecinii tăi, și chiar să faci comerț. NU trebuie uitat că există anumite bunuri pe care numai o anumită rasă le poate produce și care, deci, nu le poți obține decât printr-un schimb amical de mărfuri. O declarație de război închide orice porțiță de acces către respec-

tivul produs. De e pace, de-i răzbel, trebuie să ai tot timpul la dispoziție ceva militari bine antrenați. Din câte au lăsat producătorii de înțeles, armatele au posibilitatea de a câștiga experiență prin lupte.

Dacă ar fi să pun în balanță acum Settlers III și *Alien Nations*, cred că l-aș alege pe acesta din urmă. Este mult mai complex, mai realist și, de ce nu..., mai distractiv.

Claudio



DATE TEHNICE

Gen:
RTS
Producător:
JoWooDo Production
Distribuitor:
JoWooDo Production
Data lansării:
Decembrie '99

Procesor:
Pentium 166, 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95
Network: Da
Joystick: Nu

THEOCRACY

În *Theocracy* (3D Realms) sunt două lumi: o lume în care poți deveni un zeu și o lume în care poți deveni un om. Dacă vrei să devii zeu, trebuie să construiești o civilizație și să o duci la apogeu. Dacă vrei să devii om, trebuie să fii un răzvrătit și să distrugi civilizațiile.

Acesta este un joc de strategie în timp real, dar nu este un joc de strategie în timp real obișnuit. În *Theocracy*, poți să devii zeu sau om. Dacă devii zeu, trebuie să construiești o civilizație și să o duci la apogeu. Dacă devii om, trebuie să fii un răzvrătit și să distrugi civilizațiile.

În *Theocracy*, poți să devii zeu sau om. Dacă devii zeu, trebuie să construiești o civilizație și să o duci la apogeu. Dacă devii om, trebuie să fii un răzvrătit și să distrugi civilizațiile.



În *Theocracy*, poți să devii zeu sau om. Dacă devii zeu, trebuie să construiești o civilizație și să o duci la apogeu. Dacă devii om, trebuie să fii un răzvrătit și să distrugi civilizațiile.

Far away in the past...

În *Theocracy*, poți să devii zeu sau om. Dacă devii zeu, trebuie să construiești o civilizație și să o duci la apogeu. Dacă devii om, trebuie să fii un răzvrătit și să distrugi civilizațiile.

În *Theocracy*, poți să devii zeu sau om. Dacă devii zeu, trebuie să construiești o civilizație și să o duci la apogeu. Dacă devii om, trebuie să fii un răzvrătit și să distrugi civilizațiile.

În *Theocracy*, poți să devii zeu sau om. Dacă devii zeu, trebuie să construiești o civilizație și să o duci la apogeu. Dacă devii om, trebuie să fii un răzvrătit și să distrugi civilizațiile.

În *Theocracy*, poți să devii zeu sau om. Dacă devii zeu, trebuie să construiești o civilizație și să o duci la apogeu. Dacă devii om, trebuie să fii un răzvrătit și să distrugi civilizațiile.





...sau, in unele cazuri, de a stabili o linie de fronturi pentru a proteja un punct strategic. In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc. In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc.

Impartial si dezvoltat

Impartial si dezvoltat, jocul este un exemplu de joc de strategie. In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc. In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc.

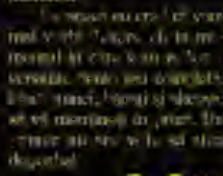
Impartial si dezvoltat, jocul este un exemplu de joc de strategie. In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc.

In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc. In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc.

In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc. In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc.

In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc. In cele din urma, fiecare din cele trei faze ale jocului este caracterizata de o anumita strategie de joc, care este in mod necesar adaptata la situatia de joc.



[illegible][illegible][illegible]

E-mail: Deputados@33.MH
 E-mail: Directo@33.MH
 E-mail: MMN@33.MH
 E-mail: 33@X.MH
 E-mail: WLN@33.MH
 E-mail: Nat@33.MH
 E-mail: Nat@33.MH

Cum am notat...

Grafica (max. 20) - Aici tuăm în considerare orice element ce are legătura cu imaginea jocului: texturi, efecte, design-ul interfeței, decorații, personaje, etc.
Sunet (max. 15) - întreg arsenalul de sunete (muzică, fundal sonor, sunete ambientale) va fi evaluat la această rubrică.
Gameplay (max. 30) - este poate cel mai important factor al unui joc. Mai pe românește, jucabilitatea...

Feeling (max. 20) - sau acea încălțătură emoțională pe care ne-o transmite jocul și care ne face să uităm de multe ori de câte ore jucăm.

Storyline (max. 5) - aproape toate jocurile au o mică poveste, o intrigă. Cât de interesantă ni s-a părut, arătam în acest loc.

Impresie (max. 10) - orice redactor are dreptul de a fi un pic subiectiv la aprecierea generală a unui joc și acesta este singurul loc unde l se permite acest lucru.

Toate aceste puncte însumate vor da în final nota Level.

SISTEMUL DE NOTARE

LEVEL
REVIEW

Vrei să știi ce titlu merită
jucat? Ai nelămuriri? Ești
curios? Nimic mai simplu,
citeste review-urile de luna
aceasta.

Review



90-100

80-90

70-79

60-69

50-59

DEER HUNTER AVENGER 2

Bun... să începem cu începutul. După ce ai făcut cunoștință cu Deer Avenger, acum câteva luni, a venit vremea pentru o continuare la fel de cool. Pentru cei neavizați am să precizez că au de a face cu o parodie după mult prea vândutul și apreciatul *Deer Hunter*. Singura diferență esențială dintre *Deer Hunter* și *Deer Avenger* era aceea că vânatul devenea vânător, adică intrai în pielea unui tânăr cerb, punea mâna pe o armă din cele trei care-ți stăteau la dispoziție, și dai și omoară vânători. Folosind aceleași tactici ca ale unui vânător adevărat, cerbul nostru se plimba pe o hartă, prin pădure, căutând tot felul de semne lăse în urmă de vreun vânător care, prin defi-

niție, era un idiot total. Chemându-și victimele cu tot felul de strigături de genul „Free Beer! Who wants a cold one?” sau, simplu, trăgând o bășină, dădeai și peste nenorocii de vânători. Dar tot ceea ce a fost a rămas în trecut... acum este vorba de prezent, și de data asta este o chestiune personală...

Intro

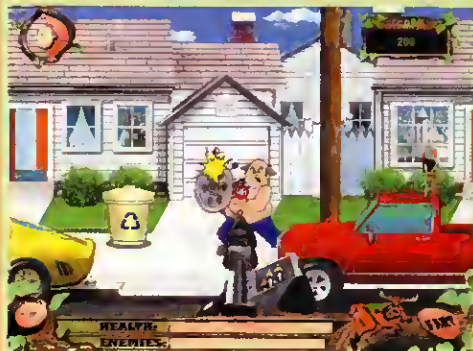
De ce personală? Păi, foarte simplu. Se pare că într-o bună zi, Bambi încornoratul vede o parteneră – căprioară – numai bună de perpetuat specia cornutelor, dar pe cât de frumoasă era capra pe atât

de nenorocită avea să fie ziua. Subit, apare pe potecă un camion cu trei retardări, scăpați de prin vreo metropolă a secolului 21, ignorând hormonii lui Bambi și, evident, puritatea naturii, conduc demențial prin pădure, înarmați până în dinți, în căutare de carne fragedă... aceasta nu întârzie să-și facă apariția în persoana anințitei căprioare... ce urmează? Este lesne de înțeles... camioneta dă buzna peste capra care-și dă sufletul. Ei bine, acum toată problema este personală. Bambi și-a pierdut partenera și asta nu este bine.

După ce v-ați holbat destul de bine la filmulețul de desene animate – de o calitate rezo-



nabilă – vă treziți în fața unui fel de anunț din partea producătorilor, care expun foarte sarcastic motivele pentru care a fost conceput jocul... la sfârșitul anunțului - o opțiune: ai sânge în vine și treci la vânătoare, ademenit fiind și de replicile ce dau năvală în boxe de îndată? Cursorul se află pe opțiunea respectivă: fie faci pe găinușa fricoasă și alegi cea-





laltă variantă, caz în care îți apare un cer a la Windows, cu un norișor plutind și el pe acolo, alături de niște porcușori roz-ingerași... cu o melodie de adormit bebeluși.

Normal că sunteți cu toți plini de curaj – că altfel nu ați mai fi pus mâna pe joc – ajungeți la meniul principal. Fîind pentru prima dată când dați iama după vînători, va trebui să vă înscrieți numele după care treceți la treburile serioase: la alesul armei. Aici aveți trei posibilități: o armă semi-automată cu o cadență destul de rapidă, o armă automată care trage foarte rapid și, ultima armă, o pușcă cu două țevi cu un damage mai puternic decît primele două, dar cu o cadență scăzută. Bun... ajungem și la următoarea parte din meniu și anume: unde merem după vînat. Și aici, ca înainte, sunt trei opțiuni... fie mergeți într-un cartier de lux, unde fiecare cu garajul, mașina și amanta lui, fie într-un zgărie-nori, în niște birouri sau, în cele din urmă, într-un bar ca în Wild Wild West. În mod evident, în fiecare din cele trei locații se află unul din cei trei care au participat la asasinare cu sînge rece a caprioarei. Ce ar fi mai nou prin joc? Muniția nu mai este de război – gloanțele adevărate – ci tranchilizante, ce vor face ca fiecare victimă să leșine într-un mod aparte.



Aici însă trebuie să aveți grijă că lucrurile s-au schimbat de la Deer Avenger. Acum este vorba despre o adevărată luptă pentru că fiecare victimă pe care o iei în vizor va trage înapoi după tine, așadar și cerbul nostru are o viață.

Inamicii

De fiecare dată când intră într-o locație vi se prezintă vînătorul pe care trebuie să-l omorâți, după care începe vînatul propriu-zis. Replicile din Deer Avenger 2 sunt la fel de piperate ca cele ale predecessorului, doar că vor veni de la sine, nu va trebui să apăsați voi pe cine știe ce butoane, de altfel nici nu veți avea timp când veți fi ținta maniacilor. Pentru a ajunge la vînătorul principal din fiecare locație, trebuie să omorâți întâi pe toți ceilalți care-l acoperă. Astfel, în birouri veți omori ba o secretară parcă decupată din Lula, fie un băiețuș de bani gata care înainte de a fi complet tranchilizat va urla după taică-său, fie după o funcționară plînută...



dar, luați aminte, de îndată ce începeți să trageți după cineva acela va scotea ca din aer niște arme de mama focului cu care va încerca să vă caltească, așa că este recomandat să vă luați doar de o singură persoană, le luați pe rînd. Revenind puțin la tranchilizantul, trebuie să spun că dacă mai trageți din când în când câte un pârț, victima va pierde din viață – cool, nu? – dar vedeți că gazele se consumă repejer. Pentru a mai face rost de niște viață, trebuie să trageți după mai toate obiectele pe care le vedeți pe ecran doar-dar veți găsi niște sare, da, ați auzit bine, sarea este preferata lui Bambi.

Moarte vînătorilor

Jocul se termină atunci când veți reuși să omorâți pe fiecare dintre cei trei vînători, la sfîrșitul unui nivel. Cu toate acestea, dacă reușesc ei să vă căsăpească, veți avea parte de un mic filmuleț în care cășorul încornorat al lui Bambi stă atîrnat pe un perete, Bambi fiind evident nu prea încântat de final, propunându-vă mai bine un Solitaire... Jocul în sine este destul de mișto, dar nu vă va acapara pentru prea mult timp. De terminat îl puteți termina destul de repede, iar de la un moment dat tînde să devină destul de plictisitor...

Sergio



DATE TEHNICE

Gen:
Acțiune pe războaie
Producător:
Cedani Software
Distribuitor:
Simon and Schuster
Sistem recomandat:
Pentium 166, 16MB Ram, mmx,
Direct3D, MDX.

NOTA LEVEL

Grafică: 15/20
Sunet: 14/15
Gameplay: 28/30
Feeling: 19/20
Storyline: 2/05
Impresie: 7/10

68

Cutthroats

Hai să navigăm puțin prin apele internaționale și să mai facem și noi ceva rău, cum ar fi prădarea corăbiilor care ne ies în cale.
Hai să fim piraiți!

Era o ceață groasă. Nu vedeai mai mult de câteva zeci de metri în față. Vremea era destul de rece. Marea legăna domol nava. O liniște de mormânt se așternuse. Dar, în aceste ape în care legea o fac pirații, această liniște nu este de bun augur. Deodată, o pată neagră își făcu apariția în ceață deasă. Era o corabie. Dar nu una obișnuită ci una care avea în vârful catargului un pavilion mai aparte. Un cap de mort rânjea

pe un fundal negru. Erau pirații! De ce le era frică nu au reușit să scape. Pasagerii erau paralizați de frică.

De cealaltă parte, pe o ambarcațiune destul de veche, dar care înfruntase un număr impresionant de furtuni, și care încă se descurca destul de bine, se aflau pirații. Îmbrăcați cu haine cârpite, lăsând în urma lor un miros destul de dezgustător, aceste persoane stărneau frica de-a lungul întregii lumi. Ei opreau diferite corăbii, pe



care le jefuiau. Luau femeile prizoniere, le duceau pe insula lor, împreună cu toate bogățiile.

Cum vi se pare acest gen de viață? Credeți că v-ați fi descurcat dacă ați fi fost în pielea unui astfel de personaj? De ce vă întreab acest lucru? Pentru că a apărut o producție care ne propune exact acest lucru: să navigăm pe diferite mări, să jefuim orice ne iese în cale și, când ne simțim destul de puternici, să atacăm chiar și porturi întregi.

Jocul care ne va pune în pielea unui pirat este *Cutthroats*, creație a celor de la *Hothouse*.

Barca pe valuri...

Să ne întoarcem acum în timp, în urmă cu câteva sute de ani, mai exact în jurul anului 1625. Aici va începe acțiunea din *Cutthroats*. Trebuie precizat că timpul va curge din cinci în cinci ani, această înaintare în timp putând fi observată prin evoluția navelor sau a armelor.

Universul în care se va desfășura acțiunea jocului este unul gigantic. Peste 70 de porturi vor putea fi vizitate de către navele tale. Din aceste porturi îți vei cumpăra provizii, arme sau muniție. Tot de aici vei recruta membrii echipajului tău. Sute de bărci, de diferite categorii, se vor mișca în acest univers, în care vei fi independent, vei face exact ce vei dori. Vei decide singur acțiunile pe care le vei întreprinde. Nu va exista un scop precis al misiunilor din joc. Singurul lucru pe care va trebui să-l iei în considerare este necesitatea dezvoltării flotei tale, pentru a face față celorlalte forțe implicate.

Vei porni ca un simplu căpitan. Până în momentul în care vei avea destui bani pentru a recruta un echipaj profesionist, la bordul acestor ambarcațiuni se vor afla un soi de schelete care îți vor asculta ordinele. După jefuirea câtorva corăbii, vei putea merge într-un port, pentru a recruta persoane competente, pentru



fiecare post de pe vasul tău. De asemenea, vei putea cumpăra arme pentru cei care vor lupta, vei putea moderniza vasul tău pentru a fi mai performant. Pe măsură ce înalțeți în joc, numărul de nave ce alcătuiesc flota personală, poate crește până la 12.

Când numărul de persoane care vor lupta pentru tine va fi destul de mare, vei putea ataca chiar și porturile și vei putea debarca trupele pe uscat, pentru a cucerii un oraș întreg.

Corp la corp

Deși *Cutthroats* este un joc a cărui acțiune se desfășoară pe mare, am spus că trupele care luptă, alcătuite din persoane numite marines, pot fi debarcate pe uscat și pot ataca chiar orașe. Asta în cazul în care numărul acestora este destul de mare. Modul în care orașul este cucerit poate varia în funcție de preferințele fiecărui gamer. Dacă suntem puțin mai săngeroși, omorăm tot ce ne iese în cale și pro-

blema este rezolvată. Dacă însă preferăm o variantă mai puțin crudă, putem ataca direct reședința conducătorului aceluia oraș, în momentul în care acesta devine prizonierul tău putându-se spune că orașul este în mâinile tale.

Tot luptă corp la corp are loc în momentul în care, în locul scufundării unei nave inamice prin lovituri de lun, este preferată o abordare a acesteia. În acest caz, toți luptătorii de pe vasul tău, vor trece cu ajutorul frânghiiilor pe corabia dușmanului și va începe o ciomăgeală de mai mare dragul. Rezultatul va depinde de numărul și de moralul echipajului tău, comparate cu numărul și moralul trupelor inamicului.

Și, dacă tot am vorbit despre moral, acesta depinde în mare parte de modul în care aceste trupe vor primi hrană și muniție.

Și uite așa, poți sfârși fie ca un mare pirat care va intra cu siguranță în istorie, sau, dacă nu vei reuși să te descurci prea bine, vei sfârși într-o



închisoare. Depinde doar de tine. Joacă *Cutthroats* cu multă atenție, fii un pirat grupa mare, și vei trăi o experiență destul de interesantă. Te vei simți destul de bine, cred eu, în momentul în care, pe nărlie din jurul Caraibelor, vei face legea.

Rezultate

Despre producția celor de la *Hothouse* se mai pot spune multe. Dar cel mai corect este să juați *Cutthroats* și să vă formați o părere proprie despre acest titlu. Eu o să vă vorbesc la final, foarte pe scurt, despre grafică, sunete și alte asemenea caracteristici.

Aspectul grafic al jocului este relativ bun. Asta mai ales

dacă ținem cont de faptul că jocul este conceput să ruleze și pe sistemele mai puțin performante. Dacă nu vom avea parte de prea multe efecte la acest capitol, ne vom bucura în schimb de sunetele din joc, care, cu ajutorul unei plăci de sunet și al unor boxe mai performante, pot transforma camera în care te afli, în cabina căpitanului de pe o corabie la bordul căreia se dau lupte sângeroase. Așadar, sunetele sunt destul de bune.

Gata! Nu vă mai spun nimic! Juați-vă, faceți-vă o opinie despre joc, și mai vorbim noi poate. Până atunci, stindardul vostru să fie steagul negru cu cap de mort.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen:
RTS
Producător:
Hothouse
Distribuitor:
Eidos Interactive
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32MB RAM, min.,
Direct 3D.

NOTA LEVEL
Grafică: 15/20
Sunet: 13/15
Gameplay: 23/30
Feling: 15/20
Storyline: 4/05
Impresie: 7/10

77

Panzer Commander

Veți spune că jocul ăsta a apărut anul trecut. Iar noi vom argumenta că avem motive întemeiate să scriem despre el. Vedeti mai jos ...

Deunăzi, am primit la redacție pachetul integral al jocului Panzer Commander, realizat de SSI. E, iac-așa s-a nimerit, să primim tocmai acum un joc de anul trecut. Se mai întâmplă. Important este că nu l-am lăsat să părăgească într-un colț de redacție, așteptând ca praful și pânzele de păianjen - sau poate pulberea radioactivă - să se aștarnă pe cutie, în așteptarea unui eventual Review Special dedicat SSI, când, poate, am fi hotărât să luăm în seamă și acest joc. Însă numai pe o singură pagină, așa, în trecere.

Având certitudinea că Panzer Commander a fost neglijat atât în presa noastră de specialitate cât și de către consumatori (efectiv, nu știu pe cineva care să-l fi jucat - și, slavă Domnului, cunoașc o mulțime de maniaci într-ale joacelor - vorba latinului „Cunoaște-te pe tine însuși”), am hotărât să intrăm serios în materia acestui joc și astfel, să tragem cu putere gameri de mână: „Domnu', domnu' ... Jucăți-l!”.

Structură clasică, dar ...

După cum scrie pe cutie, Panzer Commander este un

„World War II Tank Simulator”. Și, ca orice simulator respectabil, oferă două moduri de joc - single și multiplayer. Cum, însă, nu am primit decât un singur exemplar al jocului, adică un singur CD, și deoarece jocul trebuie rulat cu CD-ul original în unitatea CDROM, nu am putut testa modul multiplayer. Interesant, nu?

Modul single player este complex, parcurgerea lui necesită mult timp și multă răbdare. Se pot juca scenarii separate, conținând diverse momente ale confruntărilor de blindate în cel de-al doilea război mondial, inclusiv acțiuni ale anumitor ași ai blindatelor (cum ar fi celebra manevră a lui Wittmann). Scenariile sunt împărțite pe patru națiuni, germani, ruși, americani și englezi, începându-se cu câte două misiuni de antrenament, urmate de câte zece misiuni specifice fiecăreia dintre armatele selectate.

Până aici totul se înscrie în maniera clasică de a concepe un simulator, dar SSI merg mai departe în Panzer Commander și introduc un element aparte, în modul de joc carieră. Ți se dă posibilitatea să alegi din ce unitate de blindate să faci parte, iar



cursul carierei jucătorului va urma pe cel al istoriei reale a unității respective, de la început și până la sfârșitul războiului. Cariera poate fi abordată numai de partea rușilor și a germanilor, doar un patch, care aduce jocul la versiunea 1.3, introducând o anemică carieră cu americanii. Motivele pentru o atare organizare a modului carieră le vom discuta mai încolo.

Cu germanii, puteți intra în rândurile diviziilor de tancuri 2, 21 și Großdeutschland, iar la ruși în diviziile de gardă 8, 5 și 12. Noi am parcurs integral cariere în divizia 2 cu germanii și 5 cu rușii, iar parțial am parcurs jumătate de carieră cu divizia 21, germană.

Soldați, vă ordon, treceți Styxul!

Luptând sub flamura cu zvastică, în rândurile Diviziei a 2-a de tancuri, am avut parte de cele mai dure misiuni din Panzer Commander. Ciudat însă, pentru un joc atât de bine fundamentat istoric, ni s-a părut faptul că misiunile sunt foarte dificile încă din campania de debut a carierei în Divizia a 2-a de tancuri, și anume campania din Polonia.

După cum știm cu toții, invadarea Poloniei a fost un

exemplu de blitzkrieg, toate operațiunile de ocupare a Poloniei încheindu-se în trei săptămâni, „blindatele” cele mai numeroase întâlnite de nemți aici fiind TKS-urile, vehicule dotate cu o simplă mitralieră și cu blindaj neglijabil. Iată însă că în Panzer Commander lucrurile nu stau deloc așa, nu numai că nu am dat peste nici un TKS, sau peste tancurile TP-7, de producție indigenă, dar, în schimb, ne-am lovit de o droaie de tancuri Renault 35. Ori, noi am fost dotați la început cu un tanc Skoda, ceea ce istoric este OK, deoarece un sfert din tancurile cu care nemții au început războiul erau de producție cehoslovacă.

Atâta doar, că dificultatea pe care au presupus-o misiunile din Polonia, ca urmare a confruntării inegale dintre Skoda noastră și presupusele Renault-uri ale polonezilor, mai bine blindate și cu un tun mai bun, nu a reflectat prin nimic realitatea invaziei germane în Polonia. O inexactitate ciudată pentru seriozitatea celor de la SSI, și care a determinat titlul acestui capitol, după experiențe dureroase încheiate deseori cu skodita fumegând. Numai că, la dracu', cu germanii titlul acesta se potrivește al naibii de bine cam pentru





toată durata războiului.

De altfel, o scurtă comparație a dosarelor personale din ambele cariere, germană și sovietică arată clar acest lucru. Pentru a supraviețui tuturor misiunilor, până la sfârșitul războiului, am distrus cu germanii din Divizia a 2-a, de-a lungul a 20 de misiuni, un total de 227 ținte inamice, dintre care 110 tancuri. Enorm de multe tancuri, față de rezultatele înregistrate alături de Divizia a 5-a de gardă, sovietică, în care, dintr-un total de 219 ținte inamice distruse, doar 29 au fost tancuri. Completăm tabloul acestei inegalități cu rezultatele înregistrate în Divizia 21, în deșert, unde în numai 13 misiuni, cu puțin peste jumătatea carierei, am distrus 91 de tancuri. Un asemenea pomelnic de tancuri distruse nu ar fi fost posibil decât în cazul unei îndemânări excepționale a întregului echipaj al tancului. Dar este oricum foarte sugestiv, arătând felul în care Panzer Commander răz-

boiului, în care germanii au fost puși în netă inferioritate numerică, nu la mult timp după începerea invaziei în Uniunea Sovietică. Această înșiruire de cifre, sub aparența ei seacă, ascunde drama tanchistului german, pe care am rețrăit-o virtual într-o extrem de realistă înflecștare pe viață și pe moarte cu blindatele sovietice. Cu un punct de maxim în perioada primei ierni la Moscova, la sfârșitul lui '41.

Misiunile din această primă iarnă au fost pentru noi adevărată școală a luptei de tancuri. Mai ales că am avut prilejul unor prime întâlniri cu KV-1 model '41, tanc sovietic greu, cu blindaj frontal și posterior de 75 mm și cu tun de 76,2.

Manevre

Întâlnirile cu KV-1 model '41 au dus la conturarea unor tactici pragmatice în felul în care am abordat lupta de tancuri. Fiind dotați cu clasicul PIIIH german, clar inferior KV

-ului, a trebuit, în funcție de obiectivele misiunii, să luptăm sau să ne eschivăm de la angajarea în duel cu KV-ul. Această a doua variantă întrunea sufragiile entuziaste ale celor mai mulți tanchiști germani, dar ce te faci când trebuie să distrugi toate blindatele inamice?

Și nu a fost singurul caz în care am fost puși în fața unor blindate superioare. Tot cu nemții, de data aceasta cu Divizia 21 am luptat în nordul Africii împotriva blindatelor britanice. Totul a decurs oarecum lejer atâta timp cât am întâlnit numai tancuri Crusader, pe care le puteam anihila ușor cu PIII H-ul nostru. Dar, odată ce am dat peste Matilde, viața a devenit foarte scumpă printre dune. A fost o

mai subțire, de la distanța la care putea ține de străpungere este efectivă. În tot acest timp eu ești însă amenințat doar de KV-ul sau Matilda cu pricina, sau de Tiger-ul de care ai prins frisoane de teamă. Pe lângă ele mai ai de eliminat T34-uri, Crusade-uri sau PIII și PIV. Pe lângă care nu lipsesc tunurile antitanc, mitralierele sau tunurile cu proiectile reactive antitanc.

Întreaga artă a manevrei în Panzer Commander ține de alegerea corectă a țintelor prioritare, de folosirea până și a carcaselor blindatelor distruse în spatele cărora te poți ascunde, de viteza de încărcare, de capacitatea de observație (cel care își vede primul inamicul este din nou mult avantajat). Sunt situații în care



chestiune de grea supraviețuire până în momentul în care ni s-a propus upgrade-ul la PIII J, care la același calibru avea un tun mai lung, și deci forță de penetrare mai mare.

Mult mai greu este să faci față Tiger-urilor sau Pantherelor, cu un T34 model '41, sau chiar model 43. Doar dotarea cu un T34/85 ne-a adus pe picior de egalitate cu acestea.

Până la dotarea însă cu tancuri capabile, atât ca blindaj, cât și ca putere de foc, Panzer Commander te pune la grea încercare, solicitându-ți atât atenția, viteza de reacție (cel care trage primul este, clar, în avantaj) și coordonarea, dar mai ales inteligența tactică. Prin manevre alambicate de învăliure, prin folosirea la maxim a configurației terenului, trebuie să te apropii de tancul inamic și să îl lovești din partea în care are blindajul

duelul se produce de la foarte mică distanță, fiecare tanc vânaș spatele sau lateralul celuilalt, în încercarea disperată de a-l lovi. Este greu de descris senzația pe care o ai atunci când, la 5 metri de un Tiger 1, te învârti cu un T34 '43, în efortul de a fi mai rapid decât mișcarea de rotație a turelei tancului german. Te oprești scurt (nu se poate trage eficient din mers, nu existau încă stabilizatoare), tragi, pornești, încarci, aștepti momentul potrivit ca să-l lovești în spate, frânezi brusc, tragi, și tot așa până la explozia inamicului. Multă, foarte multă transpirație pe frunțile noastre.

Jocul capătă accente oarecum patetice în momentul în care, cu un BT-7 sovietic, cu blindaj subțire, dar capabil de viteze de până la 90 km/h, gonești în zig-zag pe câmpii. Un NFS stînistru, cu bombe





care-ți șuieră pe lângă carcasa, și în care nici nu știți ce să faci, să fugi sau să trași. Cu BT-7, fiind la începutul războiului, misiunile sunt de străpungere a liniilor dușmane și de retragere cât mai rapidă. De fapt, de multe ori te vezi nevoit să gonești în zig-zag în fața unor tancuri mult mai puternice care tac și-și încarcă tunul. Nu-ți rămâne decât speranța, uneori ne bună, că le vei putea bloca turela sau distruge tunul cu muniție explozivă, în cazul în care cea perforantă se dovedește neputincioasă. Această manevră îndrăzneță și-a dovedit deseori eficacitatea împotriva KV-urilor, și mai puțin împotriva tancurilor germane.

În cazul în care ai un tanc bun, un Tiger 2 sau un IS-2, ești destul de liniștit. Cu puțină pricepere, îți poți vâna inamicii ca pe iepuri, fără mari dificultăți. Totuși, în permanență trebuie să fii atent, oricând inamicul îți poate atinge punctul sensibil.

Ai noștri ... ca brazilii?

Deși numărul membrilor unui echipaj de tanc nu era

constant, în funcție de tipul tancului, SSI a adoptat un model de echipaj compus din patru membri, cerându-și scuze în manualul jocului pentru această simplificare. Există un comandant de tanc, un mecanic, un ochitor și un încărcător. Formația în care luptă este un mic pluton compus din trei tancuri, în care tu ești comandantul tancului conducător.

Este bine să îți protejezi propriul echipaj, deoarece, dacă supraviețuiești, vor căpăta experiență, și vor fi tot mai buni în executarea comenzilor. Este deci recomandabil să nu stai calm în preajma unui cuib de mitraliere, încrezându-te în grosimea liniștitoare a blindajului. Oricând un glonte poate pătrunde printr-un vizor, ucigându-ți încărcătorul sau ochitorul. Și după-ai ia o iei de la capăt cu un proaspăt recrut, înjurând în așteptarea momentului în care raportează că tunul este încărcat, sau privind cum sub tirul susținut al inamicului, proiectilele tale sunt țintite alurea. Este adevărat că, odată ce ai un echipaj experimentat, totul merge

strună, ca uns, și este o adevărată plăcere să fii comandant de tanc în asemenea condiții.

Cât despre celelalte două tancuri din pluton, ele au o eficacitate destul de scăzută. Sunt situații în care te bucuri că le poți folosi ca pe un fel de momeli, pentru a distra atenția inamicului de la manevrele tale de învăluire. Aceasta este însă o situație disperată, pentru că medaliile, înaintările în grad și obținerea unor modele de tancuri mai bune depind de abilitatea de a nu avea pierderi. Păcat însă că nici aceste două tancuri, nici alte blindate care apar ca sprijin în anumite misiuni, au o eficacitate scăzută în fața inamicului, fiind deseori victime sigure. De aceea, de multe ori am preferat să facem noi toată treaba, ordonând celorlalte tancuri din pluton să rămână undeva, cât mai departe de inamic.

păduri și epave fumegânde, orice formație în care ești urmat de ceilalți doi nu va putea fi menținută dacă te apuci să părăsești șoseaua. Cu siguranță, ceilalți se vor bloca într-un obstacol, și acolo vor înțepeni. Lucru enervant, mai ales cu germanii, deoarece ești deseori pus în situația imposibilă de a face față cu numai trei tancuri unor avalanșe de inamici. Am spus trei tancuri?

Grafica jocului este bună, dar cu lacune la finisare - suprafețele au defecte de îmbinare iar unele obiecte plutesc deasupra solului la aproximativ un metru (vedeți în poză). Bine, aceste amănunte nu deranjează în mod real în joc, dar, la naiba, era chiar așa de greu ca Panzer Commander să fie perfect? Remarcă totuși seriozitatea celor de la SSI sub aspect arhitectural - o biserică rusească arată întocmai cum



De bine și de rău

Să începem cântind. Despre AI în Panzer Commander nu se poate spune mai nimic de bine. Am vorbit mai sus despre prostia dovedită de celelalte tancuri din propriul pluton. Completăm spunând că acestora li se poate ordona așezarea într-o anumită formație. Foarte bine, dar problema este că, puși în triunghi sau eșalonat lateral, nu vor putea trece amândoi un pod. Unul din ei, poate chiar amândoi, vor cade ca fraierii de pe pod, în încercarea de a păstra formația. Mai mult chiar, să vedeți ce haios este când, culmea, tancul începe să plutească pe apă, cu șenilele în sus! Iar în teren, între case,

trebuie, cu turnuri înalte și cupole rotunde, mici Vassili Blajeni-uri virtuale.

Grafica este însă de lăudat când vine vorba de vehicule. Tot ce mișcă în joc este bine apropiat de realitate, iar mecanica mișcării acestora este impecabilă. Ba chiar, aș face din nou comparația cu NFS, pentru că parametrii de accelerație, demaraj, frânare și aderență la sol „se simt” pregnant la fiecare tip de tanc, în mod diferit. A, că mi-am adus aminte, se poate și derapa în Panzer Commander, în noroi sau pe nisip foarte fin, veți vedea adevărate acrobații, demne de Formula 1. Revenind la grafică, este o încântare să privești mișcarea galetelor pe un teren frământat!!





Veți vedea și avioane în Panzer Commander. Numai că rolul acestora este foarte redus, ele pot, cel mult, să-ți blocheze senilele dacă nimeriști din întâmplare în locul unde se dă o bombă. Ni se pare oarecum nerealist faptul că avioanele nu au un rol mai important, și credem că acesta este unul din motivele pentru care cariera cu americanii este foarte subțire - pentru că americanii erau inferiori germanilor în ceea ce privește tancurile, compensând însă prin stăpânirea cerurilor Europei.

Dealtfel, poate că tot aici ar fi de reposedat faptul că nu este vizibilă infanteria, decât sub chipul unor cazemate betonate sau adăposturi din saci de nisip care ascund mitraliere, tunuri antitanc sau lansatoare de proiectile reactive. Nu tu vânători de tancuri, și nici câmpuri de mine antitanc. Nu se vede nici artileria inamică, simțindu-se doar sub forma unor baraje de artilerie, asemănătoare în joc bombardamentelor aviației. Gama de vehicule blindate ce apar în joc este foarte vastă, și bine realizată.

Și, la o adică, putem trece ușor și peste înexacitățile anumitor inscripții de pe tancuri. Spre exemplu, pe unele tancuri sovietice, vedem scris, cu chirilice bineînțelese, ceva ce în caractere latine s-ar scrie ca „RODIU”. Inexact, pentru că în realitate era scris „ZA RODINU” - adică „Pentru patrie”. Iar în alt loc, o inscripție era aplicată invers pe o suprafață, „în oglindă”. Cât despre strania inscripție „STALINET”, nici nu știm ce să zicem. Să fie inspirată din „ZA STALINA”, în original? Hm, ciudat...

Cu toate imperfecțiunile, și cu speranța în versiuni ulterioare, Panzer Commander ni se pare un joc excepțional în redarea integrală a activității dar și a senzației pe care o avea tanchistul celui de-al II-lea război mondial. În lupte scurte și intense, în permanență cu atenția încordată, în continuă competiție cu inamicii (High Stakes, zău dacă nu!), practic, o filință hăituită și terorizată de spaima coltului următor de șosea sau a coamei de deal din față. Și am să fiu sincer, spunându-vă



că nu am reușit să facem Panzer Commander pe nivelul maxim de realism, în care poți vedea câmpul de luptă numai din posturile de observație din tanc. A fost foarte greu să supraviețuim în aceste condiții. Am fost nevoiți să ne dăm posibilitatea de a vedea câmpul de luptă și din altă vedere - un bird eye view 3D. Numai așa am putut observa dușmanii la timp. Îi compătimim sincer pe tanchiști, la modul cel mai serios. Până și sunetele bătăliei, loviturile ce rezonază sec în blindaj și replicile echipajului (la ruși, teribil de agitat și de nervos; nemții sunt mai flegmatici) ne-au făcut să trăim în Panzer Commander misiuni de coșmar.

La final, încantați de Panzer Commander, accentuăm o idee. Jocul acesta este rezultatul unei documentări istorice militare și tehnice absolut monumentale. Realismul bătăliilor este cu siguranță rezultatul acestui voluminos și competent recurs la adevărul istoric. De trei ori „Ural” pentru SSI, mai ales că au pus în pachetul Panzer Commander un manual excelent, plin de chestiuni interesante de istorie militară, iar pe CD se află și un fișier PDF conținând o prezentare amănunțită a fiecărei divizii ce apare în joc. Nu ne rămâne decât: „Domnilor, domnilor, jucați Panzer Commander, că merită!”

*Cronichă a lui
Stefan a PS*



DATE TEHNICE

Gen:
RTS
Producători:
SSI
Distribuitori:
Mindscape
Oferăm:
Manual Tel: 01-3382375
Sistem recomandat:
Pentium 166, 32 MB RAM, mmx,
Direct 3D, WIN 95, 3Dfx

NOTA LEVEL
Grafică: 15/20
Sunet: 14/15
Gameplay: 28/30
Feeling: 20/20
Storyline: 5/05
Impresie: 9/10

91

Shadowman

Vrăjitorie și pac-pac,
platforme și un drac
împelițat.

Morții cu morții, și viii cu viii. În mod normal. Ei, în *Shadowman*, cineva (cine dracu'?, dracu'!) vrea taman pe dos. Subtitlul acestui joc ar fi putut suna mai bine așa „Morții cu vii și vii cu morții” ... „și toți în stăpânirea mea”, ar adăuga Necuratul. Carerode de milenii la rădăcina sistemelor de siguranță ale Lumii, doar-doar.

Nu mai că lucrurile trebuie ușurel lămurite. Vedeți, lumea din *Shadowman* este alcătuită din două compartimente. Cel al celor ce trăiesc și cel al celor ce muncesc suflete. Adică, o Liveside, unde se află cel ce citește acum aceste rânduri, și o Deadside, unde o să ajungem cu toții, iubite cetitor. Mai devreme, sau, de preferat, mai târziu. Aoleu, cât mai lirziu, că în Lumea Morților este absolut nașpa. Extrem de nașpa. Așa ni se arată în *Shadowman*, unde pe morți îi chinuie în permanență ceva nasol de nasol. Ceva de genul întrebării dacă nu au uitat cumva gazu' deschis la Plecare. Sau becu' aprins. Sau au murit cu telefonu' în mână, în cealaltă mână, deducându-se la un 89... Și i-au găsit după trei zile penetrați de pui de muscă, în timp ce în receptor se auzau ofaturile celei din schimburi doi. Să trăiască moștenitorii!

Ei, bine, ciocănitura jocului, sanitarul priceput care curăță viermii de sub fruntea înaltă a celor duși și le menține boglia parfumată și impecabil de curată este un oarecare Shadowman. Prin procedee

meschine, în fiecare generație este găsit un cetățean onest care pică de prost și o ia de bună când este rugat să facă de Shadowman și să aibă grijă să nu dea dracu' să vină dracu' prin lumea celor vii, via lumea celor morți. Că s-a mai întâmplat o dată, iar forțele Binelui au învins, dar lucrurile nu sunt foarte clare, pe cine au învins? Că Necuratul a reușit până la urmă să pună în Deadside de un edificiu al Crimei și Nebunici, un Azil în care sufletele celor răi se pregătesc să invadeze pe cei vii și să-i nasulească odată pentru totdeauna. În acest scop, sunt utilizate oarecum științifice (cu planuri și



scheme tehnice): porcării voodoo, mizerii voodoo, mucegaiuri voodoo, bube voodoo și niște chestii urât mirositoare, voodoo. Nu e foarte clar, de fapt în *Shadowman* nimic nu e foarte clar, dar se pare că deja au fost trimiși în lume cinci agenți ai Răului, suflete reîncarnate ale unor criminali odioși. Careucid duos în serie, apoi eviscerează și la final versifică - artă cu tendință ce aduce laudă Nasulei și manifestării sale integrale, prorocită ca Armageddon.

Pe post de Shadowman, o Lara Croft neagră, cu sexul complet schimbat, va trebui să îi ucidă pe cei răi și să le iei sufletele. La naiba, trebuie să iei toate sufletele pe care le apuci în joc, ca să-ți crească puterile. Alergare deci, după suflete, după arme, după tot felul de artefacte voodoo. Alergare și sărituri, și împuscături și la un moment dat o mare plictiseală. Și nici un fel de



hartă, și atât de puține puncte de reper într-un loc în care totul are aceeași culoare, toate culorile sunt la fel, toate fapăturile sunt la fel, toate mișcările sunt la fel ... Aici, dragi părinți, trimiteți pe cei mici la culcare că vreau să spun o prostie despre o prostie. Cineva din redacție spunea o chestie despre *System Shock 2*. Eu o preiau și o adaptez aici - domnule, nicăieri în vreun joc, culorile nu mi-au dat senzația de explorare a unui organ reproducător opus, ca în *Shadowman*. Și cum, iertați vorba proastă, într-un astfel de loc nu există mari variații, am făcut luxație la simțul de orientare. Uneori ajungi să cauți de bezmetic ceva, ore sau poate zile în șir, iar inamicii se regenerează la revenirea într-un nivel. Frustrare, exasperare ... Apropo, că mi-am adus aminte, într-o celulă din Azil am găsit un scaun obstetric însăngerat.

Ce-i frumos în *Shadowman* este artisticăria voodoo. Sunt niște cărți, ca de Tarot, ce profeșesc în imagini Răul și lupta acestuia cu Shadowman. Artă naivă instrumentată din cariocli - îți dă fiori reci. Armele și artefactele folosite în Deadside sunt la rândul lor stranii, cu denumiri franțuzești: marteau, violateur, flambeau, calabash, asson, baton,

La Lame, La Lune, Le Soleil, etc. Folosirea franțuzismelor accentuează senzația pe care mi-a dat-o jocul, rezumabilă astfel: Louisiana, voodoo, New Orleans, voodoo, „Angel Heart”, VOODOO, VoODOO, vOOdoO, voODOO, și așa mai departe ...

Doam mai sunt lucrurile pentru care *Shadowman*, așa cum este el, trebuie jucat. Primul ar fi coloana sonoră. Al doilea, engine-ul grafic care este folosit în construcția anumitor spații virtuale. Mergeți în fața Azilului și priviți în sus, la coroana de nori ce se rotește deasupra sa.

Sau mai bine mergeți frumos acasă și puneți de-un Solitaire. Cât e el de franțuzit, e mai puțin obstetric, maniacal, psihopomp, depresiv, obsesiv, iuțiferic, în ochi viermuși și cuie-n-păpuși, voodoo, voodoo și iar voodoooooo ... băi Claude, vino repede-ncoace și la voodoo asta de pe mine că nu mai scap de el, fir-ar moașa-sa pe gheață ... și fleici în sânge pe pereți ...

Sean Păpăleu



| DATE TEHNICE | | KOTK LEVEL | 76 |
|--------------------|---|------------|-------|
| Gen: | 3rd person shooter | | |
| Producător: | Acclaim | Sunet: | 15/15 |
| Distribuitor: | Acclaim | Gameplay: | 19/20 |
| Sistem recomandat: | Peutium II, 64MB RAM, mmx, Direct 3D, 3Dfx, multiplayer | Storyline: | 2/05 |
| | | Impresie: | 4/10 |

Prince of Persia 3D

Prințul se întoarce, de această dată cu o nouă „meclă” 3D. Vei trece cu și prin „foc și sabie” pentru a o salva pe aleasa inimii tale!

Jordan Mechner, pe când era el băiet tână, a făcut și el un joc pe numele lui Karateka!!! Aista se făcea că „ieruoul” tău iera un japonez mic și al drecului de tot, care pocnea în stânga și-n dreapta, sus, jos și-n celelalte 4 (patru) direcții ale rozei vântului, cu ce-apuca el: picior (organic sau de scaun), mână (mână calul bade că stă-n drum, nu vezi!), și alte părți ale corpului lui (25 de ani, 50 kg, 177 cm, dimensiuni „intermediare”: 90/60/90). Dar, partea bună e că a avut un succes extraordinar la public, și, pe când stătea el pe colac (acolo unde până și regele stă singur), s-a gândit el mult, bine, sănătos și vartos și ce i-a trecut lui prin cap. Aș fi tentat să spun că „un glonte calibrul 7,62 și câțiva pi – litera aia grecească”, dar, de fapt, l-a transformat pe Karateka într-un frumos Prinț al Persiei, ce-o cantă pe iubita lui, răpita de un „șmenar” de vrăjitor, un

fel de „mean machine” (mășină rea, urată și proastă pe deasupra, și dedesubt). Și, na că s-a născut *Prince of Persia*, unul dintre cele mai cunoscute jocuri de acțiune/aventură, Prince fiind un fel de străbunic (la puterea n) al Larei Croft și lumea ei de „Motociclistul Mormântului” (Tomb Raider mai pe engleşească).

Trăim din amintiri

Parcă și acum îmi aduc aminte despre cât de greu m-a fost să termin ultimele nivele din Prince, ca să nu mai vorbesc de Prince 2. Prince a „răpit”, la vremea lui, foarte multe calificative la „superlaxativ” din partea criticilor în domeniu (iar mie, o droaie de ore în fața unui 386, sculă tare de tot pe vremea aceea). A fost o revoluționare a modului de a privi și juca genul acțiune/aventură.

Astăzi, și de această dată, Mechner ne oferă o poveste asemănătoare cu celelalte două. În Persia secolului 12, o lume fantastică cu șahi, șeherezade, animale tute ciudate rău de tot și mulți vrăjitori, un loc al construcțiilor fantastice (Casa Poporului, Palatul Scânteii etc.) și al puterilor supranaturale, își găsește locul și moștenitorul tronului Persiei, care este nevoit să o salveze și de această dată pe aleasa inimii lui. Prince are o culoare cam dubioasă din punctul de vedere al concentrației de alb, deh, era un pic băut de soare! Și nu-i era de ajuns că e cam „pătat de soartă” (și băut în cap de multe ori) și are dîtama sabia, i-au mai dat și un arc, săgeți de toate felurile, care mai de care mai speciale și mai letale! Apoi... descurcă-te, măi prințule!

„Stai să vezi” versus „Iar te joci, iar câștigi!”

Poate că erați obișnuiți, ca în primele două părți, să găsiți sabia pe un deved, uitată de vreun „dobi” (dobitoc) de inamic. Neh, Prince, de data asta, este cu adevărat diabolic! După ce fuge din închisoare, ajunge în „cartierul gărzilor” (guards quarters – hehehe!) și împinge de sus un „animal” de cutie, din lemn masiv (cred eu), în capul unui inamic, cap care, din întâmplare, se afla atașat la un corp ce ținea în mână o sabie! Și uite-așa stă treaba cu Prințul nostru, care d’aci încolo dă cu săbiu în toate direcțiile, doar de-ar salva-o pe prințesa, dar stai dom’le că asta nu e tot!

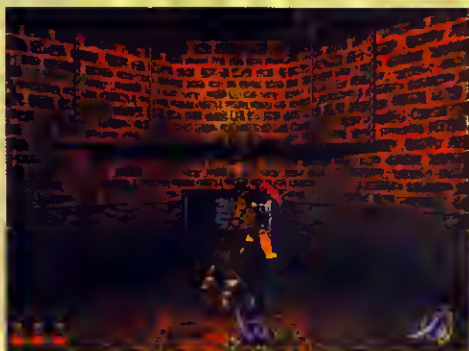
După ce că sari de înnebunești pe tot felul de frânghii, te arunci planând „greafios” peste hăuri negre în care te așteaptă niște țepi ascuțiți (că



și acum, când ecorurile acestui articol s-au stins în redacție, eu tot mă mai vait de spate, de la căzăturile), înolți împotriva curentilor de apă (că doar nu voltaici, o fi fost Persia antică, dar curent nu aveau, dom’le!), mergi prin „dîtama haidamacu” de bibliotecă, mai urci și pe un dirijabil! Eh, pe dirijabil treaba se cam „împute”, cu toate că ești destul de departe de sfârșitul jocului. Aici pe acest dirijabil magnific (un mic oraș în toată ne-regula), îți croiești drumul tot de jos în sus, ca și la castel. Purcezi mătăleă de la nivelul inferior spre cel superior, până la cabina de ConTrol (acolo unde se tastează CTRL+ALT+DEL) unde te vei duela cu Rugnor, fiul cel hidos al lui Hassan! Eu n-am reușit să trec de nivelul în care trebuie să-l bați pe ultimul frate Al-Quadim (cred că nu mai are mult până la bălălia cu Rugnor), pentru că acolo m-am blocat iremediabil, jocul „crăpând” după secvența cinematică în care este „picturizată foarte pictoresc” căderea lui Al-Q fără să fie legat. Un fel de bungie-jumping dar fără coardă elastică. Rezultatul este lesne de închipuit: piftie a la Al-Quadim!

Akul inamicilor este un picuț cam penibil. Un exemplu foarte bun este acela în care inamicul te zărește, scoate sabia, vine spre tine și la un moment dat se oprește! Asta la nivelele inferioare, dar la cele superioare vine pe tine și începe să dea în tine cu lama aia (bine că nu dă cu Lama din Peru, sau, mai știu, cu Dalai-Lamal) de parcă l-a





apucat strechea, uită să pareze loviturile tale, iar dacă ai apucat să dai tu primul, chiar nu are nici o șansă! Să mai zici ceva, națiune română! O altă chestie „funny” de tot este că abia îmi luasem și eu sabia și așteptam să mă duzel cu primul inamic, înamice ce trece chiar pe la picioarele mele cum se vede în imaginea alăturată! Cel mai mefistofelic (adică lucrul Dracului!), în *Prince 3D*, sunt capcanele, fiind de mai multe feluri: săbii ce ies din zid și te taie (cam pe la mijloc), ghilotine ce căd peste grumă-jorul tău, așa din senin, din iarbă verde, dar una care mi-a plăcut extrem de mult este o capcană de tip „combină de grâu”, adică niște roțițe simpatice rău de tot, ce încep să se învârtă de îndată ce te apropii de ele, și să te ferească D-zeu să calci în ele, sau să înoți după caz, că te mprăștie pe toți pereții!

Și pentru că-mi stă bine să fiu și un pic cam cărcotaș (cam mare densitatea de litera C – dar Vitmaina C face bine la organism!), hai să pomenesc și despre BUG-uri

(un fel de „gândaci de soft”, de care îi este rușine oricărui producător serios de jocuri), care se „omoroară” (repară) cu așa zisele „patch”-uri sau „fix”-uri, un fel de „bandaj la picior de lemn”!



Se făcea că stăteam eu așa agățat de o margine care „nu se există, dom’le”.

Un BUG extrem de frumos l-am întâlnit în primele nivele (în castelul lui Hassan), și „sună” cam așa: trebuie să apeși într-un timp foarte scurt

două „plăci de presiune”, să fugi la ușile care s-au deschis, sari lung, te agăți de frânghie, și-ți dai drumul în partea cecalată. Am executat eu tot ce trebuia, poate am fost eu un pic leneș, dar, cei-drept, ușa a doua s-a închis, la fel și prima, iar eu m-am trezit agățat, balansând deasupra unui hău negru. Mi-am dat drumul spre ușa a doua din balans și mă așteptam să mă lovesc de perete și să cad! „Wrong” spuse iepurașul, am zburat prin zăbrelele ușii și m-am trezit „teleportat” dincolo de ușă (mai ceva ca-n Star Trek cu alde Picard și-al lui „Energize!”).

Pe nivelele din Dirijabil am găsit mai multe bug-uri. Poate că, fiind unul din nivelele aproape de sfârșit, sau grăbit băieții (oops, adică produ-

sabia. Scot arcul după care îi dau să scoată sabia, și ... surpriză, mă trezesc în mână cu o „arco-sabie”, adică în mâna stângă prințul meu (și al vostru!) avea sabia iar în dreapta o săgeată! Cei-drept, după ce am tras o dată cu „arco-sabia” s-a cam blocat un pic sistemul, adică un pic mai mult și a trebuit să efectuez un Reset de toată frumusețea! Am mai încercat să repet figura, dar nu mi-a mai ieșit, dar bine că am reușit să fac o captură! Bug sau nu, e un lucru de menționat!

Într-un nivel (cel de care am pomenit că n-am reușit să trec – cel cu piftia Al-Q) erau niște blocuri de piatră, care, cu ajutorul unor mecanisme ingenioase, executau o mișcare de „du-te-vino” (la piață și acasă), m-am înșipt cam tare într-un bloc de piatră și m-am trezit că sunt până la gât în el, vezi captura (de război). Iar ultimul, și cel mai „nasol” bug, ce-mi va rămâne pentru mult timp în coaste, este cel cu secvența cinematică.

Pe gătate!

Toate relele ca toate re-lele, dar hai să mai scriu și lucruri bune. *Prince of Persia 3D* este un 3D action/adventure de o foarte bună calitate. La momentul când Prince este foarte aproape de un zid, și este cu spatele la el, atunci, cu ajutorul „3D roving camera” vederea se schimbă, astfel că nu încearcă să-și păstreze același unghi de vedere, și anume din poziția spa-te-sus, și să aibă ca rezultat negativ intersecția camerei cu texturile și suprafețele fix definite.





MUZICA, este la superlativ, caracteristici orientale extrem de bine definite, doar este vorba de Persia secolului XII (iesii=12?). Armele sunt variate: sabie, sabie dublă (ataci și te poți apăra în același timp), toiag și arc, cu o mulțime de săgeți (foc, fulger, moarte instantanee etc.). Pozițiile sunt o mulțime și n-am reușit să le identific pe toate, dar cele mai importante sunt: verde - mărește permanent numărul de vieți, albastru - completează viețile pierdute până aproape de maxim și galben - te face, pentru o perioadă scurtă de timp (sau scurtă de piele), să arăți ca un

gardian inamic (am încercat să găsesc una să arăt ca un gardian public, dar n-au pus producătorii în joc, probabil ei n-au d'ăștia p'acolo).

Nivelele sunt altă poveste, despre același lucru. „Dom'le, da' designerii de nivele de la POP3D sunt cu adevărat bolnavi”, m-am trezit că-mi lese păsăroiu' din gură într-o zi! Eu gândesc astfel această problemă: producătorii și-au dat seama că rejucabilitatea lui POP3D este foarte mică (cu așa nivele kilometrice nici nu mă mir!), așa că, ce și-au zis ei, să facă niște nivele de pomină!

Băiatu' e și comic uneori. Dacă îl lași să stea mai mult își



încrucișează mâinile, sau se uită în spate spre tine, parcă spunându-ți „Mai stăm, sau nu mai mergem?”. Totuși pe locul întâi la capitolul „comicării” avem următoarea „mișcare din buric”: dacă-l lași în pace, la un moment dat va începe să se scuture de praf pe umeri și pe mâneci (e cam mulț praf pe unde umblă el, dehl), cool, nu?

Și, ca să nu fiu rău, dar nici bun, în încheiere afirm cu foarte multă tărie de caracter (și cu o voce plină de incântare): „Merită jucat, cel puțin până unde am ajuns eu!” (păi ce, numai eu să mă fi chinat ca hoții de cai?).

Howgh!!! Am zis!!!

*K'shu
Prince' Of Caspavalia 4D*



DATE TEHNICE

Gen:
Action/Adventure 3D
Producător:
Red Orb Entertainment
Distributor:
Red Orb Entertainment
Sistem recomandat:
Pentium 233, 64 MB RAM, VGA,
Direct3D, WIN 95, 3Dfx

NOTA-LEVEL

Grafică: 19/20
Sunet: 15/15
Gameplay: 24/30
Feeling: 16/20
Storylines: 3/05
Impresii: 8/10

85

Microsoft's International Football 2000

Concurența se face simțită în toate domeniile, chiar și acolo unde piața era dominată de un colos precum EA Sports.

Într-adevăr așa este, și am spus-o de multe ori. La capitolul simulatoare sportive, fie ele de fotbal, baschet sau hochei, EA Sports face legea și dictează linia de dezvoltare. După ce a apărut pe piață deja cu *Inside Drive 2000*, în încercarea de a le smulge laurii de învingători la capitolul baschet, Microsoft a lansat de curând *International Football 2000*, un potențial concurent pentru FIFA 2000. Dar, cum vom mai avea cam o lună bună până ne vom delecta cu acesta din urmă, *International Football 2000* are șansa să ia locul FIFA 99 pe hard-urile noastre. Sau poate nu?

Pasă... șut... gol

Încă de mic copil am fost un mare fan al sportului în general (am și avut câteva tentative de a intra în lumea bună a profesioniștilor, dar... heh... nu toți se nasc să fie un Hagi sau un Pele). Și, dacă n-am putut deveni o stea pe gazon, am recurs la cel mai comod mijloc de a euceri finala campionatului mondial. Am apelat la cel



mai bun amic al meu, un *Pendium II*. După ce, împreună cu ceilalți colegi de redacție, ne-am tocit tastaturile cu FIFA 99, a sosit momentul ca *International Football 2000* să intre la rampă. Iar apariția sa a lăsat o impresie mai mult decât plăcută, deși... Dar, o să vedeți mai încolo.

La rândul său Microsoft e un gigant (și nu numai în industria jocurilor), astfel încât nu trebuie să ne mire faptul că au avut tupeul să amenințe poziția de lider a lui

EA Sports. *International Football 2000* arată foarte bine aproape la toate capitolele: grafică, sunet, design, AI... dar, din păcate, are câteva scăpări la capitolul gameplay. Pentru cei care au avut destule resurse pentru a achiziționa un accelerator 3D, *International Football 2000* le va oferi un adevărat spectacol de lumină și culoare, umbre dinamice, reflexii, etc. Sunetul participă și el cu mult succes la crearea atmosferei de stadion, cu o multitudine de scândări, cântece și ovații. Și, din nou, nu pot să nu remarc modul în care este tratat comentariul meciurilor, Ron Atkinson și Jonathan Pearce, mari personalități ale primei ligi engleze (Premier League), fiind absolut fenomenal. Singura bubă pe care am găsit-o la acest

nivel, cel al sunetului, ar fi faptul că alunci când înscrîi în deplasare spectatori sunt în delir. Huum... feeling-ul n-ar fi fost altul dacă ați fi înecat în tăcere un stadion întreg, printr-un gol înscris echipei gazde? Voi ce ziceți? Sau un stadion întreg care începe să fluiera atunci când execuți un penalty? Dar hai să trecem peste acest lucru și să ajungem la cel mai important capitol al oricărui joc: GAMEPLAY-ul.

And the winner is...

Ce ne place nouă cel mai mult la jocul de fotbal? De ce este el cel mai vizionat sport al acestui secol? Sunt mii de răspunsuri care pot fi date acestor întrebări dar, în primul rând, datorită spectacolului oferit. Viteza, ambiție, dăruire, show, delir, amărăciune... Iată ce vedem noi pe stadioane. Să transpui toate acestea într-un joc de computer este foarte greu, iar Microsoft a fost foarte aproape de a reuși acest lucru. Observând evoluția impusă de seria FIFA, mulți ar fi fost tentați să spună: Mai mult de atât nu se poate! Dar Microsoft îi contrazice. În primul și în primul rând s-a mărit foarte mult viteza de joc, prin folosirea mai adecvată a jocului dintr-o singură atingere. Și în FIFA 99 există pasele din prima, dar se întâmplă foarte rar, și de obicei doar la centrări, ca jucătorul





să și tragă, fără a mai prelua. Iar acest lucru îl vei sesiza cel mai bine atunci când vei încerca să scapi dintr-o situație disperată printr-o degajare în extremis. În FIFA 99 fundașul preia mingea, se întoarce, și-o aruncă și abia după aceea încearcă să o expedieze, timp în care poate fi depozitat de zece ori. În *International Football 2000*, în momentul în care apărătorul este în preajma mingii, va degaja fără întârziere. Un alt lucru supărător prezent în FIFA, și de care am scăpat aici, este imbecilitatea portarilor care 80% din goluri le primeau respingându-și mingea în propria poartă. Paradele portarilor în *International Football 2000* sunt spectaculoase și destul de eficiente, din păcate însă au unghiuri moarte, mingiile venite din acele zone oprindu-se mereu în plasă. Un lucru care mi-a plăcut enorm la portarii Microsoft-ului este faptul că pot rezolva situații de „singur cu portarul”. Dar, hai să trecem și la ceilalți zece membri ai echipei. Primul lucru pe care îl veți remarca vor fi numele

pe care le poartă. „Unprezecele” român de exemplu sună cam așa: Crișan, Cristian, Păunescu... (Licența!!!). Bine totuși că măcar au nume românești. Viteza de joc este destul de mare, mai ales datorită mai sus menționatei mișcări dintr-o



bucată. Am scăpat și de durerile de degete, sprintul nu mai necesită o butonare disperată a tastei respective, ci, pur și simplu, trebuie să o ții apăsată. Din păcate, lipsește cu desăvârșire driblingul, ceea ce reduce enorm de mult jucabilitatea multiplayer-ului. Există o tastă de „control ball” care, în combinație cu altele, poate simula un șut sau o pasă, dar numai atât. Am mai dat de un „low kick” și un „high kick”. Cel cu low este tasta de șut (toate



suturile, afară de cele venite în urma unor centrări, vor fi efectuate la firul ierbei). pe când cea cu high, singura utilitate pe care i-am găsit-o fost aceea de centrare (lucru realizabil și cu cealaltă tastă de kick, dacă ești într-un unghi adecvat). În carticică scrie că high kick lovează balonul, am încercat și, peste un jucător funcționează, peste portar nu. Că tot am amintit de centrări, acesta este momentul în care jucătorii își vor etala arsenalul de lovituri în voley și foarfecă spectaculoase, dar (spre deosebire de FIFA 99) vom vedea foarte multe lovituri cu capul, unele dintre ele senzaționale.

Acestea fiind spuse, cred că v-ați făcut deja o idee despre

International Football 2000. Rezumând, este un joc destul de reușit, dar care are câteva scăpări importante la capitolul gameplay care s-ar putea să-l coste scump, mai ales atunci când o să apară FIFA 2000. Dar, până atunci, puteți să-l încercați cu încredere.

Claude



DATE TEHNICE

Gen: Simulator sport
Productor: Microsoft
Distributor: Microsoft România
Tel: 01/2244221
Sistem recomandat: Pentium 200, 32MRam, mmx, Direct 3D, 3Dfx Joystick

NOTA LEVEL
Grafică: 19/20
Sunet: 14/15
Gameplay: 20/30
Feeling: 19/20
Storyline: 5/05
Impresie: 8/10

85



A sosit timpul să faceți cunoștință cu cel mai puternic clan al tuturor timpurilor - The Clan of Wild Snakes. Can you face it?!? Maybe...maybe not!!!

Iată că, după apariția unui RPG care a cunoscut un mare succes (vorbesc bineînțeles de *Diablo*), o firmă de jocuri, oarecum necunoscută până acum, din meleagurile scandinave (adică din Suedia), s-a gândit să scoată pe piață un titlu care să ne fărnece sufletele noastre sensibile de gameri. Rezultatul acestor „frământări intelectuale” a celor de la **Computer-House AB**, îl reprezintă un RPG numit simplu **Clans**.

Ideea acestora este una deosebit de originală însă, punerea în practică a acesteia, lasă de dorit. Dar, mai bine să vă explic despre...cartie...ops, despre **Clans**.

Intriga este structurată pe niște premise pe care le-am putut întâlni și la alte jocuri de acest gen. Astfel că...Acțiunea este plasată într-un ținut îndepărtat, în vremea în care se potcoveau puerii cu potcoave de aur iar melcii îl luau la întrecere pe Carl Lewis. În

acest ținut conviețuiau de o bună bucată de timp, în pace și prietenie, patru clanuri. Până aici, toate bune și frumoase, dar...Se pare că liniștea acestor clanuri a fost tulburată de un demon răuvoitor. Astfel că, această oază a păcii și prosperității, s-a transformat, într-o noapte, într-unul plin de boli, molime și războaie. Bineînțeles că misiunea voastră este aceea de a rupe blestemul care s-a abătut asupra acestor pământuri, și de a readuce pacea care



a existat odată... ca niciodată. Pentru a reuși acest lucru va trebui să urcați în Misty Mountains unde se află un vechi castel, și să găsiți anumite obiecte, mai mult sau mai puțin terestre, care vă vor ajuta să alungați norul negru ce s-a abătut asupra celor patru dinastii. Dar, înainte de a ajunge la acele obiecte, veți avea de înfruntat demonul de care vă vorbeam mai înainte, care sălășluiește în acel castel legendar.

Fiecare din cele patru clanuri a trimis câte un războinic neînfricat care să încerce să învingă bestia, însă nici unul dintre aceștia nu s-au mai

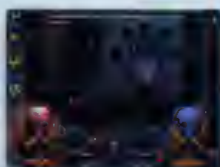
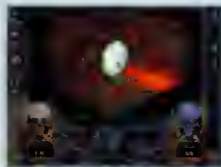


întors vreodată acasă. Acum, în ultimele ceasuri, clanurile și-au unit puterile și au trimis ultimul lor erou, care ar putea să îi salveze, ultima lor șansă de izbândă în fața răului. Ei, ce spuneți? Credeți că puteți face față?

Cu Dumnezeu înainte...

Cele patru rase prezente în acest joc sunt: Barba-





rians, Warriors, Elves și Dwarves. Bineînțeles, voi veți avea posibilitatea de a vă alege eroul salvator din oricare rasă din cele de mai sus. Oricum, să știți că există câteva diferențe (mă refer la puncte slabe și puncte tari) între cele patru clanuri. Astfel că, pentru fiecare, va trebui să adoptați o tactică de a acționa care să se potrivească cu calitățile eroului pe care vi l-ați ales.

Cei din clanul Barbarian l-au desemnat pe Stoneskin pentru a lupta împotriva demonului. Acesta este recunoscut pentru puterea sa deosebită, dar și pentru îndemânarea cu care mănuieste sabia. La capitolul magie, stă mai prost. Eroul celor din clanul Warriors se numește Alaric. Acesta face parte dintr-o familie de nobili, și a fost ales în urma unui concurs de luptă pe viață și pe moarte, pe care acesta l-a câștigat datorită abilității cu care este înzestrat și a unor puteri magice. Leayandor este cel care vine din partea clanului Elves, cel care are privilegiul de a îl învinge pe demon. Principalul atu al lui Leayandor îl constituie puterile magice pe care acesta le-a dobândit în urma anilor de antrenament. De asemenea, acesta mai știe și câteva „scheme de karate” care îl vor ajuta cât de cât în lupta sa contra demonului.

Ultimul erou face parte din clanul Dwarves și se numește Thorfinn. Acesta slăpânește o prezență de spirit ieșită din comun și un psihic de luptător adevărat. În ceea ce privește



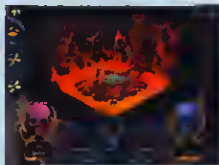
puterile magice este însă destul de slabuț.

Așadar, după cum vă puteți da seama din descrierile pe care vi le-am făcut mai sus, unii dintre eroi se vor lupta cu mușchii și cu armele, iar alții vor încerca să învingă demonul prin intermediul puterilor magice. Cât despre magie, vă pot spune că fiecare vrăjă are cinci nivele de intensitate. Modul de folosire a acestora este deosebit de simplu. Să vă explic. În drumul vostru către castelul în care locuieste, „în chirie”, demonul, veți găsi un fel de pergamente, cu ajutorul cărora veți putea invoca vrăjile. Dacă veți combina două pergamente, va rezulta o vrăjă deosebit de puternică și eficientă. Eu, personal, nu am utilizat prea multe vrăji, însă voi încerca să vă enumăr

câteva nume. Deci, ar fi: Lightning Bolt, Fireball, Confusion (dacă veți avea ocazia să utilizați această vrăjă, veți putea vedea că dușmanii voștri sunt „înghețați” pentru câteva secunde, timp în care îi veți putea mătreași), Meteor Rain sau Explosion.

The final countdown...

Oh... Iată că am ajuns și la capitolul grafică, sunet, engine... etc. Chiar dacă grafica este 3D, din păcate, nu veți avea parte de accelerator grafic, însă jocul este construit pe un engine care vă oferă o



grafică 3D pe 16-bit de cea mai bună calitate. Rezultatul acestei combinații engine-grafică, pe care o utilizează cei de la ComputerHouse AB, este unul destul de bun și, aș putea spune, mulțumitor. Spun asta deoarece am avut de multe ori impresia, în timp ce jucam Clans, că, de fapt, este vorba despre un titlu a cărui grafică

3D dispunea de un astfel de accelerator. Deci, se poate spune că, în ceea ce privește grafica, s-a făcut o treabă bunicică.

Puteți juca atât în single-player cât și în multiplayer. Asta înseamnă că, dacă vă săturați să luptați de unul singur împotriva demonului, vă puteți alia cu ceilalți eroi (alți gameri), pentru a încerca să îl răpuneți. Pentru că... „unde-s doi puterea crește”. Dacă veți opta pentru modalitatea de joc multiplayer, veți avea posibilitatea de a alege patru moduri diferite de a juca. Acestea sunt: Cooperative – în care vă veți uni forțele împotriva monstrului (sau, mai bine spus, împotriva A.L.-ului), Deathmatch și Gold Rush – în care obiectivul vostru va fi acela de a termina nivelul cu o cantitate cât mai mare de aur asupra voastră.

Deci, dragii Snake-ului, cam asta ar fi despre Clans. Sper să vă placă, chiar dacă nu veți avea de-a face cu ceva ieșit din comun sau, altfel spus, „ieșit din tipare”. Este totuși altceva. Alceva cu care merită să vă pierdeți două-trei ore în fața calculatorului, să aruncați câteva vrăji în stânga și în dreapta sau să încercați să uciideți demonul.

Vă urez mult succes și... multă răbdare!!!

Wild Snake



DATE TEHNICE

Gen:
Action/RPG
Produsător:
ComputerHouse AB
Distribuitor:
Strategy First
Sistem recomandat:
Pentium 120, 32MB RAM, 10MB
Direct 3D, 30fps, multiplayer

NOTA LEVEL
Grafică:
Sunet:
Gameplay:
Feling:
Storyline:
Impresie:

63

FA Premier League Stars

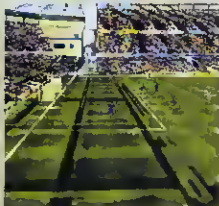
Acum vin europenele. România s-a calificat, așa că, nu mai stați pe gânduri, și treceți repede la antrenamente, până nu se enervează nenea antrenorului'.

Niște flăcăi care mu-
reau de plictiseală,
și când omul nu are
de lucru își face, au luat o bă-
șică de piele, au umplut-o cu
cărpe și s-au apucat să dea ca
bezmeticii cu picioarele în ea.
De aici și până la celebrul joc
de fotbal din zilele noastre nu
a mai fost mare distanță. Astfel,
a rezultat un sport care face
din ce în ce mai mulți fani și,
cum tehnica evoluează cu o
viteză uimitoare, de la acest
sport până la jocurile pentru
calculator care să simuleze
fotbalul nu au mai fost decât
câțiva pași. Cum unul dintre
cele mai spectaculoase cam-
pionate interne de fotbal din
lume este cel din țara care a
inventat fotbalul, iată că cei de
la **Electronic Arts**, cunoscuți
pentru simulatoarele lor sporti-
ve, ne oferă unul dintre cele
mai noi titluri din domeniu. FA
Premier League Stars ne in-
troduce în lupta acerbă din
campionatul englez, oferindu-ne

ocazia de a participa și la că-
teva competiții, precum Cupa
Angliei.

Comparații

De la creatorii celebrei
serii FIFA, vine un nou simu-
lator de fotbal care, sper că veți



fi de acord cu mine după ce-
lești veți vedea, se situează cu mult
sub FIFA99, atât din punctul
de vedere al graficii cât și din
perspectiva modului de joc. Cu
toate acestea, nu trebuie să nu
ținem cont de eforturile depuse
de către producători pentru

realizarea acestui titlu. Chiar
dacă, privit în ansamblu, FA
Premier League Stars este mai
slab, pentru cei pasionați de
astfel de simulatoare va în-
semna o nouă experiență. Veți
întâlni chiar și anumite ele-
mente noi, care vor fi sau nu
pe gustul vostru. Personal, nu
mă pot abține să nu remarc
reliurile care sunt mult mai
bine realizate decât la FIFA99,
precum și filmul de introdu-
cere, care ne va deschide
cu siguranță apetitul pentru
fotbal și în același timp ne va
familiariza cu caracteristicile
fotbalului britanic. Se mai re-
marca și muzica de pe fundal,
care este menită să ne mențină
conecți la tensiunea jocului
și în momentele în care acesta
este întrerupt.

Modul de control din FA
Premier League Stars va fi puțin
mai greoi dar, încet-încet, ne
vom obișnui. Ceea ce mi-a
plăcut la această producție a
celor de la **Electronic Arts**,

este posibilitatea de a înscrie
un gol din alara careului, chiar
și de la distanțe mai mari, din
lovituri libere sau din acțiune.
De asemenea, multe dintre
înrările la jucători adversi vor
fi sancționate de către arbitru,
exact ca în realitate. Nu vor
mai fi posibile faulturi gros-
olane, care sunt trecute cu
vederea în FIFA99.

Și, dacă tot am început
această comparație cu FIFA99,
să amintim și câteva dintre
lipsurile lui FA Premier League
Stars. În primul rând, nu mai
există posibilitatea driblin-
gului. Sau, dacă există, este
extrem de greu de descoperit,
pentru că m-am străduit din
răspuțeri și nu am reușit să
realizez nici măcar o schemă
banală. Apoi, nu pot fi schim-
bate tastele, astfel că vă va fi
destul de greu să vă obișnuiți
cu acestea. Nu va mai exista po-
sibilitatea simulării de faulturi și
nici de a faulta dur, în momen-
tele în care nervii cedează.





Caracteristici

Există totuși și o parte bună a lucrurilor. Pe parcursul unei partide, de fiecare dată când un jucător se va afla la balon, sau va fi selectat, pe ecran va fi afișată condiția sa, în procente, astfel că vom putea determina, destul de exact, momentul în care aceștia nu mai sunt în stare să continue jocul, și vom recurge la înlocuiri.

Băieți prevăzători și serioși, cei de la Electronic Arts s-au gândit și la cei care, nefamiliarizați cu simulațiile de fotbal sau obișnuiți cu alte titluri ale genului, vor întâmpina dificultăți cu modul de control al jocului. *FA Premier League Stars* este prevăzută cu sesiuni de antrenament, care îi vor scoate din impas pe cei amintiți mai sus.

Odată trecuți de faza antrenamentelor, și de celelalte moduri de joc pe care produ-



cătorii ni le oferă, putem opta pentru suportul de multiplayer cu care jocul a fost prevăzută. Doar știm cu toții că, oricât de bun ar fi AI-ul, nu se compară cu inteligența umană. Și, oricum, plăcerea de a-l înfrânge pe cel mai bun prieten la un meci de fotbal este imensă.

Despre aspectul grafic trebuie să vă spun că, deși s-a lucrat destul de mult și deși este vorba despre un 3D de calitate, pe ecran parcă arată mai bine FIFA99. Ca o consolă poate, trebuie să spun că figurile jucătorilor sunt mai



bine conturate, lucru observat mai ales în timpul zoom-urilor pe care le avem la dispoziție în reluări.

Sunetele din *FA Premier League Stars* sunt însă mult mai bine realizate. Vom avea parte chiar și de un comentariu, care folosește vocea unor comentatori profesioniști din Anglia, astfel că atmosfera creată va fi favorabilă unui meci de zile mari. Dacă te țin boxele și vecinii sunt înțelegători, poți crea un vacarm general, ca în zilele în care România are meci.

Nu prea mai este mare lucru de spus. Jucăți *FA Premier League Stars* pentru că merită încercate și alte jocuri, chiar dacă nu se vor ridica la nivelul producțiilor de top ale seriei. Pentru un fotbalist profesionist, orice experiență este binevenită.

Asta mai ales că în fotbalul din zilele noastre nu se întâmplă numai lucruri plăcute. Ori *FA Premier League Stars* este tocmai o astfel de experiență, care chiar dacă nu ne va place, trebuie trăită.

Dr. Pepper



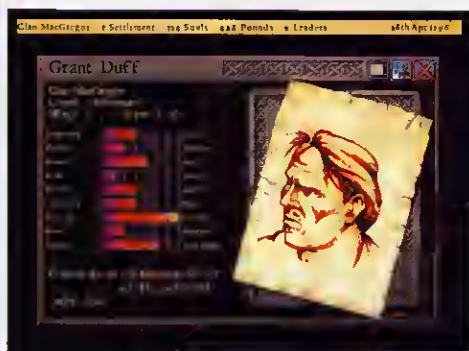
DATE TEHNICE

Gen:
Simulator fotbal
Producători:
Electronic Arts
Distribuitor:
Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699
Sistem recomandat:
Pentium II, 32MB RAM, max. DirectX 3D, 3Dfx, multiplayer

NOTA LEVEL

| | |
|------------|-------|
| Grafică: | 18/20 |
| Sunet: | 14/15 |
| Gameplay: | 21/30 |
| Feeling: | 16/20 |
| Storyline: | 1/05 |
| Impresii: | 6/10 |

76



Filmul cu același nume, în care a jucat și sus-amintitul actor, a fost lansat în 1994 și a avut un succes enorm. Lupta, dărzenia și soarta lui William Wallace, eroul filmului, a impresionat foarte multă lume. Așa cum se întâmplă de multe ori, se încearcă scoaterea unui profit cât mai mare din orice se bucură de un oarecare succes. La fel s-a întâmplat și cu acest film, o firmă arhinecunoscută, **Red Lemon Studios**, s-a

hotărât să reproducă lupta clanurilor scoțiene într-un joc care mult mai târziu a primit numele de **Braveheart**. Din păcate jocul nu se ridică la calitatea filmului care l-a inspirat. Mă rog, nici povestea nu mai e chiar cea din film, producătorii modificând-o un pic tocmai pentru a o putea integra unui RTS. În principiu regele Scoției a murit fără a lăsa vreun moștenitor și fără a reuși să „sudeze” clanurile așa cum și-a dorit. Nu numai că

Braveheart

la-l frumos de mână pe Mel Gibson, și arată-i cum se conduce cu adevărat un clan scoțian

liderii clanurilor nu au ajuns la o înțelegere dar o altă primărie s-a ivit la orizont. Regele englez, Edward the Longshank, a profitat imediat de aceste disensiuni pentru a ocupa el tronul vacant al Scoției. William Wallace devine conducătorul unei mici armate decise să cîmbie amănințarea engleză. Dar întâi trebuie să liniștească apele în propria ogradă, adică să unească toate clanurile prin orice mijloace posibile.

Highlands

Braveheart este un RTS, însă în faza de management. Când aloci resurse și dai tot felul de ordine, timpul se scurge atât de încet, încât îți lasă impresia că este un turn-based. După ce ai terminat ce aveai de făcut pentru a iuți un pic activitatea, apeși F1. Aici intervine un element destul de frustrant. Odată activat acest mod rapid, l-am găsit destul de greu de oprit. Mie mi-a lăsat impresia că acest lucru se realizează prin double-click în momentele în care îți apare câte un mesaj mai important. Oricum, nu bag mîna în foc, cert este că de multe ori m-am trezit clicku'n' în desperare,

sperând că pot opri scurgerea ireversibilă a timpului. În sine jocul pare destul de interesant, cu un management foarte complex, și când zic foarte nu exagerez de loc. De altfel vă și slătuiesc să citiți cu atenție manualul și să parcurgeți și tutorialul. La primele tentative de a-l juca este preferabil să lăsați AI-ul să se ocupe de cea mai mare parte a micromanagementului, lăsându-vă timp suficient pentru a deprinde activitățile mai importante. Apoi treptat puteți începe să mai luați din greutățile care apasă pe umerii AI-ului. Acest AI face o treabă bunicică deși mai are câteva scăpări pe ici pe colo. De exemplu armurierul continuă să producă niște bâte pentru echipare soldaților, deși arme mult mai eficiente deveniseră disponibile între timp. Un alt „bug” depistat în cadrul micromanagementului este că nu poți seta un număr exact de muncitori pentru fiecare breaslă. Distribuția forței de muncă are o interfață destul de ciudată în care nu poți decât aproxima numărul de muncitori pe care să-i aloci. Normal, vremurile sunt grele, iar bogățiile acumulate trebuie protejate, și aici intervine managementul arma-





tei, iarăși destul de complex. Pentru a forma o armată trebuie să recurtezi dintre țărani „care taie frunză la câini” și să-i echipezi. Recruții vor fi împărțiți în mai multe echipe (ce pot conține un maxim de 15 membrii) și așezați sub comanda unui lider. O armată fără lider poate lupta, dar nu la fel de eficient ca cele în care aceste mari figuri istorice sunt prezente. Odată organizată armata, poate fi întrebuințată în nenumărate moduri (atenție totuși că soldații consumă foarte mult din cuferule de aur). Pe lângă atacuri, ei pot patrula, păzi orașe sau pot fi trimiși în diverse garnizoane pentru a păzi granițele.

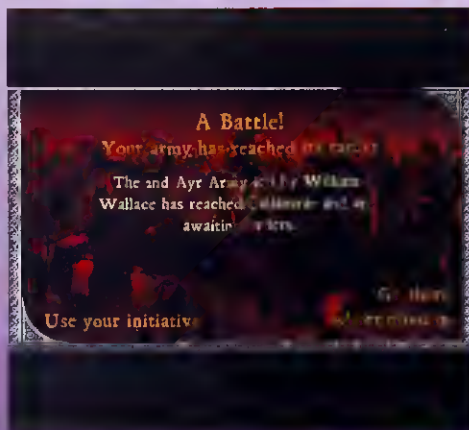
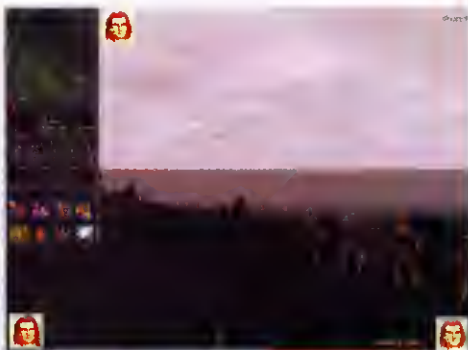
The end?

În ceea ce privește *Braveheart* s-a trămbitat foarte mult grafica și engin-ul, bineînțeles, extraordinar de revoluționare. Dacă în ceea ce privește engin-ul nu prea am nimic de comentat, jocul se desfășoară destul de fluid, fără a fi influențat foarte mult de numărul de unități pe care trebuia să le proce-

seze. E adevărat totuși că nu am ajuns să implic în lupte, armate mult prea numeroase. În schimb grafica nu mi s-a părut deloc atât de super pe cât se laudau producătorii. Iar în plus există destule momente când texturile și poligoanele nu se îmbină în cel mai fericit mod. Pe de altă parte, coloana sonoră și sunetele ambientale sunt reușite. Mai puțin cuvintele scoase de către trupe atunci când le ordoni câte o acțiune. Acestea rezumându-se la un „aye sir” și încă vreo două-trei, devenind la un moment dat extrem de monotone.

Ce pot să mai spun. *Braveheart* a fost promovat foarte agresiv de către Eidos, este un joc destul de bun însă nu într-atât pe cât și-ar fi dorit producătorii. Complexitatea lui, dusă la extrem câteodată, va putea descuraja foarte mulți jucători. În schimb acerbii jucători de strategii turn-based s-ar putea să agreeze foarte mult acest lucru. În concluzie, un joc obișnuit cu multe elemente interesante.

Claude



DATE TEHNICE

Gen:
RTS
Productor:
Red Lemon Studios
Distribuitor:
Eidos
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32MB Ram, mmx,
Direct 3D, 3Dfx, multiplayer

NOTA LEVEL
Grafică: 17/20
Sunet: 13/15
Gameplay: 22/30
Felling: 17/20
Storyline: 3/05
Impresie: 8/10

80



Legacy of Kain: Soul Reaver

Cum este vorba despre sânge, cum apar și vampirii, când vine însă vorba despre suflete... situația se complică puțin.

Un mileniu s-a scurs de când marele Kain și-a instalat capitala pe ruinele Pillars și a început lupta pentru cucerirea lumii. Pentru început, a recrutat șase suflete care să-l servească: Raziel, Duma, Ruman, Hema, Zephon și Rahab. Fiecare dintre aceste suflete avea datoria de a forma șase legiuni de vampiri pentru a da lăma prin Nosgoth. Distrugerea marelui regat uman era inevitabilă. Timp de o sută de ani, umanitatea a fost supusă. Doar mici grupuri răzlețe de luptători s-au retras, având puține speranțe de supraviețuire dar care încă mai încercau să scape regatul de blestemul vampirilor. Au fost tolerați, sau mai bine zis ignorați, nereprezentând un pericol. După supunerea oamenilor a început adevărata muncă pentru neamul vampiresc: refacerea Nosgothului după placul lor. Sclavii au construit un altar, un monument demn de o nouă eră, demn de o renaștere a întinericului. Au fost construite niște furnale imense

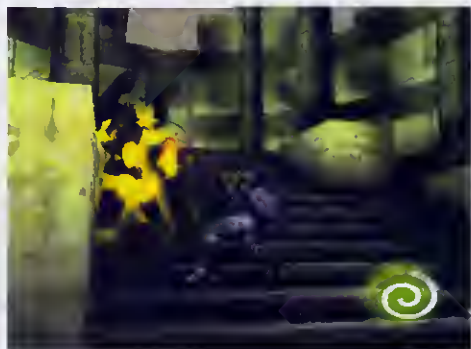


pentru a produce cât mai mult fum, în ideea de a acoperi cerul și a opri efectele ucigătoare ale soarelui. Cu toate acestea, într-un final, s-a ajuns la o mare plictiseală, motiv pentru care Kain și cele 6 spi-

rite au început să iște lupte între unele legiuni și grupurile de oameni rămase, doar pentru a se distra și a face pariuri în ceea ce privește rezultatul luptei.

În cele din urmă, mai marii vampiri se retrag pentru

a încerca să evolueze și să-și schimbe trupurile în același mod în care au schimbat și pământul. Kain este primul care suferă schimbări, urmat îndeaproape de cei șase supuși. Într-o bună zi însă, Raziel





i se înfățișează schimbat, și anume având aripi. Kain este furios și nu poate pricepe cum a îndrăznit Raziel să se preschimbe înaintea sa, motiv pentru care îl aruncă într-un vortex de ape. Într-un final Raziel ajunge la capătul vortexului. O voce antică îi vorbește.

Vocea aparține unuia numit the Elder, o ființă care se hrănește cu sufletele morților din Nosgoth. Mânia sa izvorăște din faptul că paradisul lui Kain este populat de vampiri nemuritori care, la rândul lor, se hrănesc cu sufletele morților.

Și așa începe...

Raziel trebuie să se aventureze către suprafață, spre Nosgoth, trimițând toate sufletele către tărâmul Elder-ului.

În *Legacy of Kain: Soul Reaver* joci rolul lui Raziel. Și, dacă în jocul precedent *Blood Omen*, Kain se hrănea cu sângele victimelor sale, în *Soul Reaver* Raziel obține energia de care are nevoie din suflete, în caz contrar Raziel riscă să fie prins în lumea Spectrală. Da, este vorba de două planuri în care se desfășoară acțiunea: unul spectral, lumea spiritelor

și unul material, lumea celor vii. Raziel poate trece din planul spectral în cel material prin intermediul unor mici porturi care se găsesc pe ici pe colo, iar din lumea materială în lumea spectrală trecerea se poate face oricând. La începutul jocului are loc un mic tutorial în care vă veți obișnui

cu tastele și cu modul în care se desfășoară acțiunea. Veți învăța cum să devorați suflete, cum să uciideți spiritele, mai apoi cum să treceți dintr-un plan în altul și cum să uciideți creaturile din lumea materială.

În planul spectral lucrurile sunt puțin mai simple. Aici nu există probleme legate de

apă, foc și țepușe de care se teme fiecare vampir. Aici aveți de-a face doar cu spirite pe care va trebui să le secați de energie, că de murit nu mai pot muri – atenție însă, dacă nu îi mâncați repezori, ei se vor hrăni cu spirite și vă vor ataca din nou. În lumea materială lucrurile sunt mai complicate.



Aici trebuie să aveți grijă să nu cădeți în apă pentru că veți fi trimis în lumea spectrală, monștrii pe care îi găsiți în lumea materială pot fi omorâți numai în anumit moduri: fie îi trageți în țepă așa cum face Buffy fie îi aruncați în apă sau într-un loc unde pătrund razele soarelui. Monștrii pot fi distruși... dar, din nou atenție, când moare un monstru trebuie săi luați repede spiritul, că de nu... monstrul își va reveni și lupta va trebui să reînceapă. Cu timpul însă, Raziel va cunoaște noi transformări care îi permit să facă acțiuni pe care înainte nu putea. Prima transformare esențială pe care o cunoaște Raziel are loc după uciderea unuia dintre cei șase monștri creați de Kaiu în Blood Omen. Luând spiritul acestuia Raziel va putea să treacă de anumite obstacole – porți, garduri de lemn sau de metal, dar toate acestea doar în lumea spectrală. Odată cu alte transformări Raziel va căpăta posibilitatea de a înota sau a se căța pe tot felul de pereți.

Date tehnice

Ceea ce s-a mai schimbat de la Blood Omen la *Soul Reaver*, în afară de poveste, este engine-ul jocului. Acum avem un engine care permite rularea jocului fără nici un fel de încărcare – loading. Dacă în Blood Omen trebuia să așteptați destul de mult pentru a încărca un nivel sau altul, acest lucru s-a schimbat radical. Nu mai există nici un fel de nivel, jocul curge de la început până la sfârșit. Singurul moment când va trebui să



așteptați pentru încărcare este doar la începutul unui nou joc sau când încercați o salvare. Grafica 3D este și ea la înălțime. Efectele vizuale sunt excelente și cu adevărat impresionante. Unul dintre cele mai frecvente efecte cool este cel care are loc la trecerea dintr-un plan în altul. Când treceți din lumea materială – unde atmosfera este mai caldă și lumina mai puternică – în lumea spiritelor – unde atmosfera este mai rece și unde întunericul și sunbrul predomină. Pereții se vor îndoi, se vor distorsiona în real-time. Acest lucru are un impact direct asupra jocului pentru că în lumea spectrală arhitectura se schimbă. Astfel, dacă în lumea reală dați de niște stâlpi ciudați, în lumea spectrală aceștia pot constitui niște

trepte. Tot la grafică ar trebui decontată și arhitectura clădirilor, aveți de a face cu niște castele, catedrale, turnuri etc. pur și simplu impresionante.

Trebuie să vă spun că modul în care Raziel este controlat are niște dezavantaje. Problema este că *Soul Reaver*, ca și *Blood Omen*, a fost făcut inițial pentru PlayStation și deci pentru joypad-uri. Controlul se poate deci dovedi a fi dificil pentru cei care sunt obișnuiți cu tastele, dar cu timpul și după multă-mulță chină, în anumite jocuri ale jocului veți deveni experți în controlul lui Raziel.

RPG?

Producătorii susțin că *Soul Reaver* nu este numai un simplu Action Game ci și un RPG. Eu, personal, l-am catalogat ca Action game cu anumite elemente de RPG. În primul rând, nu veți avea de a face cu un inventar sau cu niște camarazi de luptă, ele-

mente de RPG se rezumă la transformările pe care le suferă Raziel și la unele magii pe care le veți găsi și nu învăța. Tot la acțiune trebuie precizat că Raziel este nemuritor. Cu toate acestea, dacă el rămâne fără energie în lumea reală, va fi transpus în planul spectral, iar dacă și aici va fi sec de putere Raziel va fi înviat la începutul jocului. Dar nu vă speriați, în joc există o serie de portaluri prin care puteți ajunge mai repede acolo unde ați rămas. Salvatul jocului se face la fel. Când încercați un joc veți fi în camera de la început, de unde trebuie să ajungeți la un portal pentru a trece la locația unde ați rămas – doar că nu va trebui să refaceți toate puzzle-urile sau să omorâți toți monștrii din nou.

Jocul merită din plin să fie jucat. Grafica, sunetele, micile secvențe cinematice – care folosesc chiar engine-ul jocului – atmosfera în sine, precum și povestea ar trebui să vă țină ceva timp în fața monitorului.

Sergiu



| DATE TEHNICE | | NOTA LEVEL | 83 |
|--------------------|-----------------------------|------------|-------|
| Gen: | Action/RPG | | |
| Produs de: | Crysalis Dynamics | Sunet: | 13/15 |
| Distribuit de: | Eidos Interactive | Gameplay: | 22/30 |
| Sistem recomandat: | Pentium 233, 32MB Ram, mmx. | Feel: | 18/20 |
| | Direct 3D, WIN 95 | Storyline: | 4/05 |
| | | Impresie: | 8/10 |

Cryo Interactive Entertainment

Cryo Interactive nu este unul dintre veterani ai acestei industrii, din contră, este o companie foarte tânără. Ea a fost fondată în 1992 de către Jean-Martial Lefranc, Philippe Ulrich și Remi Herbulot. Până în 1995 a încercat doar să-și croiască un drum în această lume dură a jocurilor, lucrând pentru distribuitori, giganti la acea vreme, precum Virgin, Viacom, MGM, Mindscape și Sega. Și vă garantez că și-a creat mai mult decât un nume, jocuri precum *Dune 1* sau *Lost Eden* vorbind singure în favoarea acestei micuțe companii (la acea vreme).

Odată acești trei ani terminați cu succes, **Cryo Interactive** s-a decis să-și impună propria viziune asupra jocurilor pentru computere și au început să-și distribuie singuri produsele. Ca în orice afacere, orice mișcare trebuie susținută puternic financiar din spate, astfel încât fondatorii s-au



decis să accepte implicarea în dezvoltarea **Cryo Interactive** a Financiere Agache, un concern aparținând lui Bernard Arnault, și care se ocupă de tranzacții mobiliare.

Sfârșitul anului 1996 a însemnat pentru **Cryo Interactive** lansarea primului lor joc distribuit personal, *Versailles*, titlu ce te trimitea în cea atmosferă de capă și spadă, în încercarea de a rezolva una din multitudinea de intrigi de la curtea Regelui Soare, Ludovic al XIV-lea. Au urmat apoi rapid, pe parcursul anului 1997, *Egypt 1156 B.C.*, *Tomb of the Pharaoh* și *Atlantis*. Cei care au jucat măcar unul dintre jocurile produse de către **Cryo Interactive** au observat, poate, că aceștia s-au axat mai

mult pe adventure, un gen pe cale de dispariție, dar care era în mare vogă pe la mijlocul anilor '80. Iar, pe lângă acestea, **Cryo Interactive** se laudă cu performanța de a lansa un nou gen, „jocurile culte”, dintre care *Versailles* a fost doar primul. Toate jocurile produse de ei (*Gadget*, *Dreams*, *Ubik*, *The 3rd Millennium*) sunt ad-

excepțională de care se bucură toate jocurile produse de Cryo Interactive. Ceea ce m-a impresionat cel mai mult la toate jocurile produse de ei, pe lângă faptul că aparțin unui gen pe care îl ador, a fost calitatea grafică... cum spune cineva odată: „N-am cuvinte să o descriu!”

Odată stabilizată poziția pe piața PC-urilor, **Cryo Interactive** a atacat și alți clienți, mai exact pe deținătorii de console, ajungând astăzi ca 30% din profiturile lor să vină de aici. Realizând posibilitățile și popularitatea crescândă a Internetului, au pus la punct **Cryo-Network**. Nici această zonă nu a scăpat de inovațiile marca Cryo, engin-ul SCOL (prezent și în jocul *Deo Gratias*) fiind recunoscut pentru calitățile sale.

Cea mai mare parte a producătorilor de jocuri își au sediul fie în Statele Unite, fie în



venture. E adevărat, cu mici elemente de strategie, arcade sau RPG: dar sunt adventure. Trebuie remarcat curajul lor de a menține pe piață un gen de jocuri, abandonat deja de foarte mulți producători al căror scop este doar obținerea unui câștig cât mai mare de pe urma titlurilor lansate.

Cryo Interactive își are sediul la Paris, în cadrul unui complex imens, ce măsoară aproximativ 1600 mp, dar în care lucrează numai 200 de oameni. Puțini, e drept, dar sunt unii dintre cei mai buni specialiști. Tot aici există și un laborator de cercetare și dezvoltare, de unde au și ieșit, la un moment dat, tehnologii revoluționare ca: *Omni 3D* și *Omni Synch* și bănuiesc că tot el este răspunzător de grafica

Mara Britanie, Europa Continentală se chinuie să țină pasul cu aceștia, doar Germania și Franța putându-se lăsa la luptă cu titanii anglo-saxoni. **Cryo Interactive** aparține părții franceze în această cursă, alături de UbiSoft și Infogrames, formând un fel de triumvirat decis să acapareze cât mai mult din piața europeană. Iar cunoscând calitățile produselor **Cryo Interactive**, nu îmi pare rău de loc.

Claude





River World

Vrei să cucerești întreaga planetă și să o conduci din epoca de piatră până într-un viitor al super-tehnologiilor?

Ai ocazia să faci acest lucru prin intermediul producției celor de la *Cryo Interactive*. *RiverWorld*. Acest titlu, care cu greu poate fi inclus într-o anumită categorie, este catalogat de către producătorii săi drept un strategy and resource management în real time 3D. Sună destul de interesant, nu?

Acțiunea este destul de simplă. Povestea este construită după o serie de romane science-fiction ale lui Philip Jose Farmer. Trebuie să aduni resurse, să construiești diverse structuri, să contactezi diverse civilizații, să pornești diferite războaie. Ba chiar vei inventa anumite unelte care te vor ajuta să evoluezi de la o perioadă istorică la alta. Astfel, vei începe undeva, în trecutul îndepărtat, și vei ajunge până în viitor, fiecare perioadă prin care vei trece, având propriile caracteristici.

Personalități

O serie impresionantă de personalități ale istoriei vor putea fi întâlnite de-a lungul jocului. Fiecare dintre acestea va reprezenta o anumită civilizație. Te vei întâlni cu Attila hunul, cu Napoleon, cu Albert Einstein, cu Cristophor Columb sau cu generalul Eisenhower. Trebuie să recunoaștem că nu în fiecare zi ai posibilitatea de a-i da ordine lui Napoleon.

Jocul începe în momentul în care, pe un teritoriu necunoscut, un explorator și alte câteva persoane, printre care un militar și un inginer, trebuie să colonizeze toate populațiile conlocuitoare, cu scopul de a evolua, de a forma o armată cu care să oprească înaintarea vecinilor cotropitori.

Pentru a coloniza o populație, unul dintre membrii echipajului tău, și anume constructorul, va începe să le constru-

iască case. În momentul în care o astfel de populație bășinașă, sau mai exact reprezentantul acesteia, locuiește într-o casă construită de oamenii tăi, va asculta ordinele tale, devenindu-ți fidelă. Alți membrii ai echipajului pot construi și alte structuri folositoare: depozite în care sunt stocate resursele, laboratoare în care sunt cercetate noi descoperiri, turnuri de veghe care vor împiedica înaintarea tru-

unul imens, 3D, în care personajele tale se vor mișca nestingherite. Vei intra în contact cu populațiile indigene, cu care vei comunica prin intermediul dialogului. Până în momentul în care aceste populații nu îți sunt credincioase, ele pot reprezenta un pericol pentru membrii echipajului tău. Doar exploratorul poate intra în contact cu aceste personaje. În momentul în care oricare alt membru al echi-



pelor inamice, clădiri în care vor fi antrenate forțele militare care vor lupta pentru tine.

Universul RiverWorld

Mediul în care se desfășoară acțiunea jocului este

pașului va intra în contact cu reprezentantul unei populații neutre, va rezulta o ciomăgeală de mai mare dragul. Și, indiferent de originea personajului respectiv, trebuie precizat că acesta va lăsa surprinzător de bine cu picioarele. Dacă acest lucru va fi de înțeles la populațiile de origine asiatică, nu cred că nu vei rămâne surprins în momentele în care îl vei vedea pe Napoleon aplicându-i vreunui colonist lovitură de picior, ca un mare campion de box thailandez.

Iar dacă personajele tale reușesc să evite aceste conflicte involuntare, va mai exista pericolul întâlnirii cu inamicii. Mai rău decât atât, poate fi încălcarea teritoriilor acestora,





fără intenție, de către explorator sau alt caracter. Rezultatul va fi un adevărat masacru, asupra omului tău tăbărând o grămadă de dușmani. Dacă prin preajmă se află și vreun turn de veghe al inamicilor, soarta acestuia va fi extrem de crudă.

Producția celor de la **Cryo Interactive** ne va oferi posibilitatea întâlnirii cu un număr de peste 100 de personaje interactive, ne va lăsa să găsim, să inventăm și să folosim un număr de obiecte și vehicule, toate prezentate într-o grafică 3D de excepție, ne va oferi posibilitatea de a trece printr-un număr de 11 perioade de timp. Mai mult decât atât, vom putea alege unul dintre cele 4 nivele de dificultate pe care *RiverWorld* le are.

Aspect

Grafica din *RiverWorld* reflectă munca pe care cei de la **Cryo Interactive** au depus-o la realizarea acestei producții. Calitatea acesteia este destul de bună, ținând cont de momentul apariției jocului și de

faptul că nu utilizează plăci grafice 3D. Folosirea zoom-ului pe care jocul îl are nu afectează calitatea imaginii. Dacă ignorăm câteva bug-uri care vor putea fi observate la capitolul acesta, putem spune că, privită în ansamblu, grafica din *RiverWorld* este una destul de reușită.

Despre sunete pot fi spuse destule lucruri. Deși calitatea acestora este de nivel mediu, reușesc să creeze o atmosferă specifică unor teritorii necunoscute, atmosferă care amplifică senzațiile pe care le încearcă un explorator aflat pe astfel de teritorii.

Pentru cei dornici de a încerca, eventual alături de prieten, experiențele pe care *RiverWorld* ni le oferă, cei de la **Cryo Interactive** au inclus în joc și un suport pentru multiplayer, care permite accesul unui număr de până la 4 gameri într-un joc. Ar mai fi de spus o grămadă de lucruri despre *RiverWorld*, dar, cel mai bine, vă las pe voi să le descoperiți, în momentul în care veți juca acest joc.

Dr Pepper



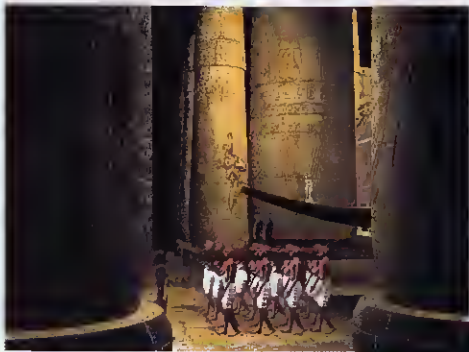
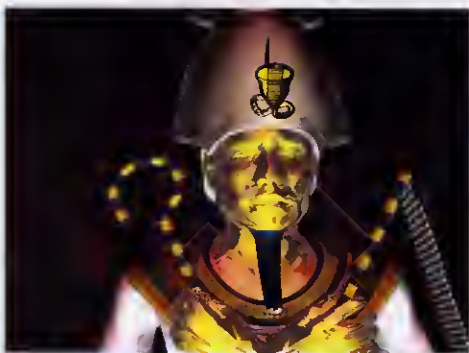
DATE TEHNICE

Gen:
RTS
Producător:
Cryo Interactive
Distribuitor:
Cryo Interactive
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32 MB RAM,
WIN 95, multiplayer

Grafică: 16/20
Sunet: 8/15
Gameplay: 22/30
Fecund: 17/20
Storyline: 4/05
Impresie: 8/10

NOTA LEVEL

75



Egypt

O lume antică, plină de hieroglife și inscripții misterioase, monumente ale marilor faraoni.

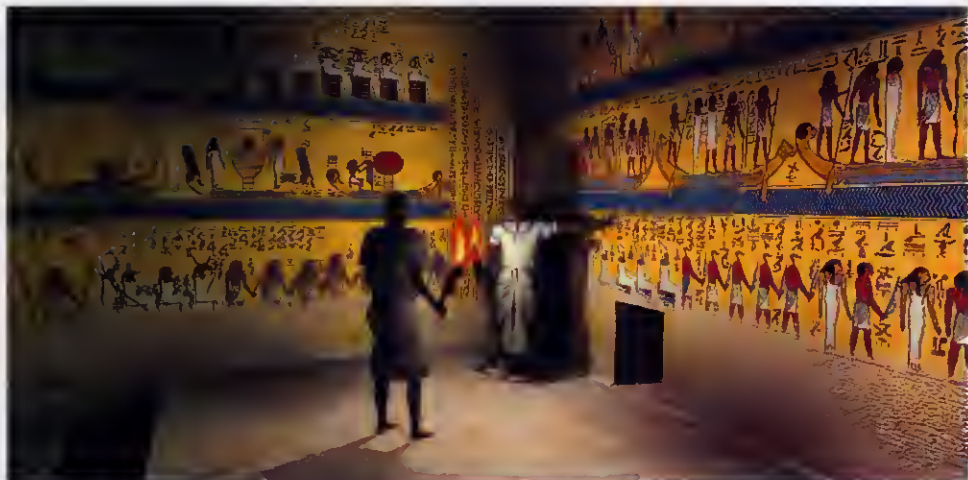
Cryo Interactive a creat un joc de aventură inedit, realizând special pentru noi universul spectacular al Egiptului antic, exact în momentul când acesta a cunoscut cea mai mare dezvoltare cunoscută din istorie! Producătorii au strâns la un loc pe cele mai importante și talentate echipe de designeri,

care împreună cu echipa muzeului Louvre au creat acest univers unic, și datorită lor vei putea experimenta viața de zi cu zi în Egiptul de acum 3000 de ani.

Egipt, leagănul civilizațiilor?

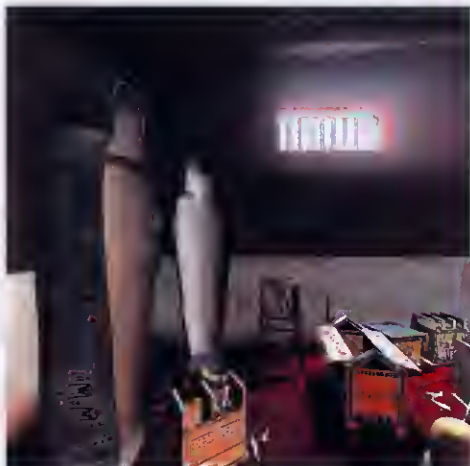
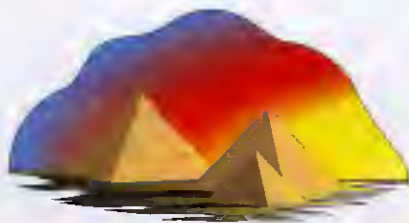
Karnak, al 29-lea an al





domniei faraonului Ramses al 3-lea. Personajul tău se numește Ramose, un om obișnuit în circumstanțe extraordinare. Tatăl tău, un scrib al guvernului, a fost acuzat de complicitate la prădarea unui mormânt regal! Dacă nu îi vei putea aduce însoși faraonului dovada că tatăl tău este nevinovat, atunci el va fi executat, numele lui șters din inscripțiile istorice iar mormântului lui

distruș. Nu e un lucru prea „cușer”, nu? Păi atunci fraților, apucați-vă cu dreapta de soarec, cu stânga de cap și „dă-i și caută”, că nu prea e timp și tata-i cu ștreangu’ de gât! Te vei lovi de aspecte politice, sociale și religioase, pe care va trebui să le asimilezi și să înțelegi mecanismele ascunse ale lumii în care trăiești, pentru a putea duce la bun sfârșit această aventură.



Vei fi „îmbălsămat” într-un univers fantastic, realizat integral 3D, populat cu mai mult de 30 de personaje, vei interacționa cu ele și cu misterul unei lumi necunoscute! Sărbătorea lui Opet se apropie! Mai ai doar trei zile, deci nu pierde timpul...

Ah, și să nu uiti! Dacă vrei o „enciclopedie” despre un imperiu apus, cu faraoni și piramide, sfîncși și mult nisip, o vei găsi tot în acest titlu, dar ca referință separată.

K'oku



DATE TEHNICE

Gen:
Adventure
Producător:
Cryo Interactive
Distribuitor:
Cryo Interactive
Sistem recomandat:
Pentium 233, 32 MBRam,
WIN 95

NOTA LEVEL

Grafică: 14/20
Sunet: 14/15
Gameplay: 18/20
Feeling: 16/20
Storyline: 3/05
Impresie: 8/10

73

Versailles 1685

Hai să trăim câteva aventuri prin secolul al XVII-lea, la curtea regelui, și să ne mai clătim și ochiu' cu câte un tablou, sau ceva de genul ăsta.

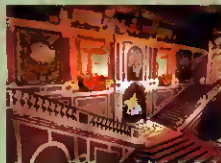


Vorbim aici despre *Versailles 1685*, un joc de aventură al celor de la **Cryo Interactive**, care ne propune rezolvarea unor mistere la curtea regală. Dar parcă mult mai importantă decât rezolvarea acestora este posibilitatea de a vizita aceste clădiri celebre, într-o grafică cu adevărat excepțională. Jocul folosește tehnologie OMN13D, care permite rotirea completă pe orice axă. Așa că, nici măcar un colțor nu poate scăpa privirii tale. Vei pătrunde în toate coloarele castelului regal. Și nu numai că vei privi toate detaliile, dar vei interacționa cu majoritatea dintre acestea.

Detectivul X

Pentru rezolvarea cât mai precisă a misterele care se petrec în Versailles, vei putea discuta cu peste 30 de personaje. Acestea vor părea desprinse dintr-un film de epocă, lucru datorat în mare parte graficii de calitate. Vei găsi obiecte sau mesaje secrete

care te vor ajuta la dezlegarea misterele din joc. Dar, punctul de maximă atracție din *Versailles 1685*, pare să fie colecția de peste 200 de tablouri ale vremii. Toate reale, acestea se regăsesc împreună pentru prima oară, după sute de ani. Vom putea privi întreaga colecție a regelui, compusă din picturi ale marilor artiști ai vremii, care astăzi se regăsesc în cele mai mari muzee sau colecții particulare. Astfel că, în loc să vizităm Louvre sau Prado, va fi de ajuns să aruncăm o privire peste jocul celor de la **Cryo Interactive**,



ca să ne deschidem apetitul pentru artă. Vom uita cu desăvârșire de scopul cu care am venit la Versailles.

Mai mult decât atât, aceste tablouri vor fi și mai spectaculoase pentru că le vom vedea în mediul în care au fost ele create. Vom vizita chiar și celulele în care pictau marii artiști ai vremii. Și, trebuie să precizăm, că toate acestea au fost realizate de către producătorii jocului, într-o



strănsă colaborare cu cei de la muzeul Versailles.

Dosarele X

Dacă acestea nu sunt pe măsura exigenței voastre, puteți accesa și multe dintre documentele autentice care există la Versailles. Asta pentru a descoperi anumite detalii care vă pot ajuta în rezolvarea cazului vostru.

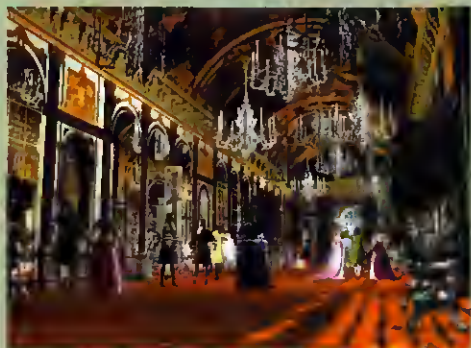
Cum era de așteptat la o producție de acest calibru,



calitatea graficii este bună, spre foarte bună. Bineînțeles că și sistemele pe care veți rula acest joc trebuie să fie destul de performante. Sunetele vor amplifica atmosfera medievală care caracterizează acțiunea jocului.

Așa că, oricare ar fi motivul pentru care jucați *Versailles 1685*, ca gamer împăimânt sau ca pasionat de artă, nu veți avea de pierdut. La treabă!

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen:
Adventure
Producător:
Cryo Interactive
Distribuitor:
Cryo Interactive
Sistemă recomandată:
Pentium II, 32 MBRam,
WIN 95, 3Dfx

NOTA LEVEL
Grafică: 19/20
Sunet: 13/15
Gameplay: 20/20
Festiv: 17/20
Storyline: 2/05
Impresii: 7/10

78

Lost Eden

Să ne întoarcem la origini, pentru că nu trebuie să uităm niciodată de unde am plecat!

Sunt convins că gameri profesioniști își aduc aminte de o realizare mai veche a celor de la **Cryo**, realizare ce poartă titlu de *Lost Eden* (Paradisul Pierdut). Pentru cei care stau mai rău cu memoria, și mai ales pentru cei care nu au auzit de joc, eu imi voi face datoria și le voi spune câteva cuvinte despre acesta.

Se pare că, cu mulți anișori în urmă, pe când puerii zburau cu covrigi în coadă, oamenii (probabil Yetti) și dinozaurii trăiau în pace și prietenie, pe iubita noastră planetă. Cel mai mare dușman al acestora era domnul T-Rex, un exemplar carnivor, extrem de fioros și periculos. Astfel că, pentru a se proteja de atacurile Tyranosaurilor, oamenii și dinozaurii cuminți au trebuit să își construiască fortărețe solide, care să îi apere în caz că li se face foamă. Dar să știți că nu întodeauna a fost așa. La început, pe Pământ domnea liniștea și pacea, pentru că alianța dintre oameni și dinozauri era una foarte puternică și nici chiar Tyranosaurii nu aveau curaj să se ridice împotriva acestora. Însă, treptat, relațiile dintre cele două rase

s-au slăbit. Astfel că, din multe fortărețe care au existat mai demult, a rămas una singură, numită The Citadel of Mo.

Trecut, prezent, viitor...

Cel care conducea hoardele de T-Rex, mai precis numitul Moorkus Rex, pregătea un atac asupra ultimului punct de rezistență pe care îl mai aveau oamenii și dino-



zaurii. Regele Gregor, conducătorul fortăreței, ajunsese deja la bătrânețe și nu se mai simțea în stare să lupte împotriva Tyranosaurilor. Astfel că, această sarcină revenea fiului său Adam. De fapt gamer-ul va juca în rolul tânărului prinț, și va trebui să redescopere secretul construirii marilor fortărețe. Acesta va fi ajutat de un dinozaur extrem de simpatic numit Dima, care



il va sprijini extrem de mult în discuțiile pe care Adam va trebui să le poarte cu ceilalți dinozauri.

Ziua în care veți începe să jucați acest joc, poartă numele de „ziua deșteptării”. Asta pentru că oamenii s-au trezit la realitate și au realizat că Eden-ul lor nu mai era ce fusese odată. Adam are două motive pentru care trebuie să lupte cu Tyranosaurii. Adică trebuie să își răzbune mama și sora, ucise de aceștia, și să readucă pacea și prosperitate în Eden.

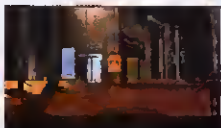
Cei de la **Cryo** au realizat un joc cu o grafică superbă cu niște decoruri deosebit de frumoase. Dinozaurii și oamenii sunt destul de bine realizați, iar animațiile sunt extrem de reale. Câteodată, veți avea impresia că urmăriți un film de desene animate, despre era preistorică.

Regăsirea Eden-ului!

Adam, eroul principal din *Lost Eden*, va putea să vor-

bească, să meargă, să adune diferite obiecte și să le folosească. Este destul de distractiv să cauți indicii și informații, care te-ar putea ajuta să redescoperi secretul de care vă vorbeam mai sus.

Una peste alta, se poate spune că cei de la **Cryo** au



realizat pentru Virgin Interactive un quest de o bună calitate, care ne aduce în prim plan lumea de mult dispărută a dinozaurilor. Sper ca aceleora dintre domniile voastre, care nu l-au jucat până acum, să le placă. Celor care cunosc acest titlu, le urez să își reamintească cu plăcere de vremurile în care jucau *Lost Eden*.

Wild Snake



| DATE TEHNICE | |
|--------------------|--------------------------------|
| Gen: | Adventure |
| Productori: | Cryo Interactive |
| Distributori: | Virgin Interactive |
| Sistem recomandat: | 486 DX2, 4 MB RAM, DOS/ WIN 95 |
| Grafică: | 19/20 |
| Sunet: | 13/15 |
| Gameplay: | 20/30 |
| Feeling: | 19/20 |
| Storyline: | 5/05 |
| Impresii: | 9/10 |

NOTA FINALĂ

85

Extreme Rock Climbing

Bine ați venit în lumea stâncilor și a „caprelor negre”. Fiți pregătiți pentru cele „mai tari încercări” într-ale cățărării. So ... start climbing!!!

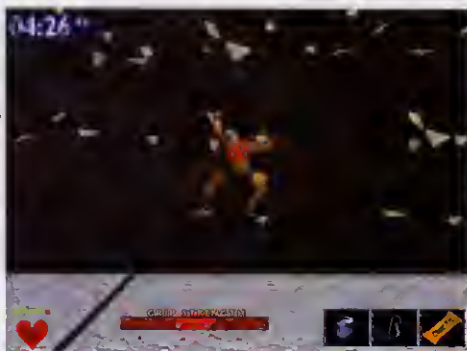
Poate că ar fi fost indicat ca acest articol să fi fost scris de către fratele meu alb, de origine klingoniană, K'shu, pentru că dânsul este pasionat de acest sport în care omul încearcă din răspuneri să se urce pe un perete. Spun asta pentru că „je”, adică eu, nu prea mă împac cu înălțimile mai mari de aproximativ ... cca și ceva metri. Da, da, ați auzit bine. Ce vă mirați așa? Pare imposibil ca unui om cu tăria mea de caracter și cu 65 la biceps să îi fie frică de înălțime, însă așa este.

Dar să lăsăm asta și să vorbim mai bine despre acest simulator de cățărare al celor de la HeadGames. Imediat după ce v-ați instalat jocul (executați manevra numită delete), veți intra într-o lume fascinantă, plină de nepre-

văzut, în care pasc caprele negre (cele de mai sus), și o droaie de pericole vă pândesc la tot pasul. Pentru a evita aceste pericole iminente aveți două soluții. Prima ar fi să nu vă urcați prea sus pentru că, cu cât veți fi mai sus, cu atât bubă va fi mai mare, iar cea de-a doua (și cea mai sigură) ar fi să nu vă urcați deloc.

Așadar, după ce veți alege alpinistul cu care vreți să înfrunțați înălțimile văzduhului, veți putea purcede la cucerirea piscului pe care stă un vultur cu un pix în plisc. Temerarii care vor ajunge acolo vor lua pixul din pliscul vulturului și vor semna în cartea de onoare a celor care au reușit să cucerească picul.

Antrenamentele se țin la sediul redacției LEVEL cu marele maestru internațional



Claude, care vă va oferi propriul său trup, în lungime de 2000 mm, sau cu adjunctul acestuia, Mr. Wild Sir Snake,

care vă va face cu nervii până vă veți urca pe pereți. Vă așteptăm!!!

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen:
Simulator
Producător:
HeadGames
Distribuitor:
Activision
Nota:
19

Procesor:
Pentium 166, 32 MB
Direct 3D: Nu
MMX: Nu
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu

Star Wars: Pit Droids

Războaiele stelelor revin. A sosit momentul să ne amintim că, departe-departee, undeva prin galaxia Gingobilosaurilor, au loc răzbeale. Să fim, deci, așadar și prin urmare, alături de frații noștri de peste Prut'elon.

Este vorba despre niște roboței al naibii de urăți, pe care tre' să-i puneți la treabă. Însă aveți

grijă mare să nu transpire, pentru că oil-ul este pe sfârșite. Asta pentru că este iar criză de franzelețe în Orientul Mijlo-

ciu și îndepărtat. Dar să revenim la cyber-ii noștri.

Bineînțeles că la început o să vă aflați într-o ceață deasă ca brânza de Bran. Adică, o să stați ca fraierii (mă refer la „je”) în fața monitorului și o să încercați să aflați răspunsul la o întrebare aparent simplă, dar cu un substrat complex. Întrebare, la care eu am găsit răspunsul după un timp Delta Te, variabil de la 0,1 ore la 1 înmulțit cu 10 la a cincea nanomiliseconde, sună cam așa: AAAA... ce tre' să fac eu acum? Mă-nțelegeți?

În încheierea acestui articol cu final neașteptat, vă mai pot spune că o să fiți surprinși de calitatea grafică a acestui joc. Vorbesc serios,



adică pe bune, Pit Droids chiar are o grafică drăguță. Iar robo-saurii, în ciuda faptului că sunt cam urăți, sunt foarte haioși. Aceștia scot niște faze care te fac să pufnești în râs, dar o să vă treacă repede. În rest, toate bune și frumoase. Încercați să faceți rost de joc pentru că merită să vedeți figurile pe care le au oamenii de tinichea și tumbel pe care le fac. Hai că v-am lăsat. Pa, pa!!!

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen:
Puzzle
Producător:
Lucas Arts
Distribuitor:
Lucas Arts
Nota:
43

Procesor:
Pentium 166, 32 MB
Direct 3D: Nu
MMX: Nu
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu



Xtom 3D

Un joc de cea mai slabă calitate, care vă va face să consumați „dejaba” 10 minute prețioase din viața voastră!

Să vă spun cum sună prezentare celor de la **Jamie: Xtom 3D** – tipical 3D arcade shooter. Aiurea! Este un „tipical junk 3D arcade shooter”, și asta este o afirmație blândă. Veți putea experimenta cele mai tari senzații de nervi, care vor apare la cinci minute după ce ați început să jucați această mega-realizare. În caz că apar dureri de cap, se recomandă un control urgent la medicul redacției LEVEL, în persoana onorabilului

lului domn Dr. Pepper, precum și efectuarea manevrei de „delete”, în condițiile în care mai sunteți capabili de așa ceva.

Oricum, acest joc mi-a amintit de vremurile în care eram fericitul posesor al unei console gen Rambo sau Terminator, pe care puteam să joc „creațiuni” de acest gen. Da, să nu vă faceți iluzii cum că: „las” că nu poate fi așa de rău cum spune Sneicul”, pentru că vă înșelați. Sau, s-ar putea să aveți dreptate! Poate este și mai rău decât spune meseriașul care a scris articolul.

Acțiunea din **Xtom 3D** este atât de complexă încât nu veți avea nevoie decât de două-trei taste pentru a îl putea juca. Sus, jos și o țară de „faiăr”, și problema este rezolvată. Așadar, dacă vă hotărâți să



intrați în lumea fascinantă din **Xtom 3D**, luați-vă una bucată pahar cu apă (rece, de preferință) și trei-paispe algalcal-

mine. Veți avea nevoie. Trust meee, just meee!!!

Wild Snake



DATE TEHNICE

Gen:
Shooter
Producător:
Jamie System Development
Distribuitor:
Jamie
Nota:
41

Procesor:
Pentium 200, 32 MB
Direct 3D: Nu
MMX: Nu
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Da

Tournament of Warriors

Motto: Bătaia e ruptă din rai!!!

Bătaie de bătaie, cu băieți de băieți și fete de fete... Credeți că puteți face față?

A sosit momentu' să vă faceți testamentu', pentru că vă așteaptă o caftală pe viață și pe moarte. Da', problema asta are două aspecte. Adică, puteți muri la figurat, în joc, dacă o luați prea

tare pe coajă, sau puteți muri de ciudă că v-ați oboșit să instalați jocul pe hard. Adică, fiecare cu ce îl doare. Se poate, deși pare imposibil, ca unora să le placă acest joc cu o grafică 3D, în care poți număra fără

nici o problemă poligoanele pe fețele vajnicilor luptători.

Pentru a putea juca **Tournament of Warrior** aveți nevoie de opt taste. Puteți face niște combinații de taste pentru a efectua niște mișcări mai dificile, cum ar fi un dublu Nelson cu triplă blocare la sold. Mă-nțelegeți? Pariez că nu!

Un singur lucru este sigur. În fața unui joc cum este **Mortal Kombat**, **TOW** ar fi bine să se ascundă sau să se



face mic de tot pentru că altfel riscă să se facă de rușine. Băi, ce rău sunt! Dar să știți că pe bună dreptate. Dacă nu mă credeți, jucați-l, și, dacă aveți altă opinie, căutați-mă la telefon 089898989 – hotline pentru uorioriși. Eu, oricum, îmi fac datoria să vă recomand să nu jucați acest joc. Nu de alta, dar vă consumați timpul de pomână. Servulus!!!

*Wild Snake
aka Killer Snake*



DATE TEHNICE

Gen:
Cafteală
Producător:
Silmarils
Distribuitor:
Silmarils
Nota:
39

Procesor:
Pentium 166, 32 MB
Direct 3D: Nu
MMX: Nu
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Da

Soul of the Samurai

Pregătiți-vă să faceți cunoștință cu sufletul de războinic al samurailor!!!

Sunt convins că fiecare dintre voi a auzit de samurai. Aceștia sunt niște luptători japonezi, deosebit de bine pregătiți, deosebit de îndemânatici în lupta cu sabia (tot ce știu aceștia, de la mine au învățat). Cred că sunteți de acord cu mine, atunci când spun că, în general, jocurile cu arte marțiale au o mare priză la public. În primul rând, pentru că nu îți dau prea mare bătaie de cap (bătaie peste bătaie) și, în al doilea rând, pentru că karatele i-au fascinat întotdeauna pe cei mici, și nu numai.

Aciunea din *Soul of the Samurai* este plasată într-o perioadă în care Japonia era „sfâșiată” de războaie. Puteți juca în rolul unui bărbat sau al unei femei (!?!?...?) samurai. Așadar, veți controla un samurai, alături de care va trebui să luptați împotriva demonilor sau a altor samurai. Aveți grijă pentru că trebuie să luptați cu săbii, și, dați-mi voie să vă dau un sfat: Capul plectat, sabia nu-l taie!

Cu Dumnezeu înainte!

Așadar, puteți opta pentru două personaje de sex diferit: Kotarou, războinicul bărbat, se întoarce după o lungă absență și își găsește căminul distrus, părinții răniți, precum și străzile orașului, în care locuia, grav afectate de războiul despre care vă vorbeam mai sus. Bineînțeles, acesta dorește să se răzbune și va porni în căutarea celor care sunt răspunzători pentru distrugerile care le-a suferit căminul și orașul său. Indiciile pe care le descoperă, îl vor îndruma către un castel unde sălășluiește Kizumi Danmasa, un demon rău de tot.

Spre deosebire de Kotarou, personajul feminin Hyaku se află în căutare fratelui său care activa în serviciile secrete ale Shogun-ilor. Se pare că frațele lui Hyaku a dispărut fără urmă, în timp ce investiga furtul unei cantități considerabile de aur de pe un vas. La fel ca și ceilalți personaje, aceasta obține mai multe informații



care o conduc tot către castelul lui Kizumi.

La fel ca și în Resident Evil 2, cele două personaje au comportamente diferite, ceea ce înseamnă că nu puteți adopta o tactică similară pentru amândoi. Fiecare dintre cei doi are propriul motiv (bine întemeiat) pentru care se hotărăsc să îl înfrunte pe demonul Kizumi Danmasa.

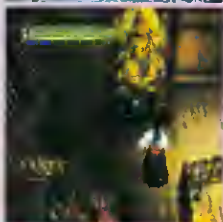
Găsiți vinovatul!

Soul of the Samurai a fost numit de unele reviste de specialitate ca „Resident Evil with swords” adică „Resident Evil cu săbii”. Cred că asemănarea dintre cele două jocuri este pe cât se poate de corectă, chiar dacă intrigile sunt total diferite. Veți avea ocazia să vedeți cum arăta Japonia feudală, plină de statui ale lui Buddha, de pagode și de oameni îmbrăcați în kimono.

Sper să vă placă, pentru

că chiar este un joc de calitate. Eu, personal, am fost plăcut surprins de cât de frumos este acest titlu. Prin calitate se înțelege intrigă, sunet, grafică, și toate elementele care intră în construcția unui produs. Enjoy the game!!!

Wild Snake



Developed by
Soul of the Samurai
© 1999 Atlus
Soul of the Samurai
7-0000
Tel: 03-3347-1111
Fax: 03-3347-1113





Adică, într-o traducere mai liberă: Geah, sticleții! Da', nu boacterii de stradă, de pe la noi, ci unii mult mai șmecheri.

Unii care se plimbă cu elicopterele și fac ordine peste tot. În cazul în care nu știți, acțiunea se petrece în viitor și cred că de aceea au băieții aparatele de zbor respective. Spun, în cazul în care nu știți, deoarece a existat și un G-Police 1, despre care, declar sincer, că nu mi-a plăcut deloc. Și pentru că așchia nu sare departe de trunchi, nici jocul de față nu a reușit să mă impresioneze plăcut la nici un capitol.

Poate veți spune că sunt rău, dar nu vreau să treceți și voi prin ce am trecut eu. Păi, să vă povestesc. Bag CD-ul în consolă și mă relaxez pe spate, pentru a urmări filmul de introducere. Vizionez un film care m-a lăsat cu gura căscată, și pentru care producătorii de la **Psygnosis** merită toate laudele, și-mi zic în gând: Bă, să știți că o să fie tare jocul!!! Mă bucur ca nebunu', și, când începe jocul, să leșin de nervi. O grafică de tot rah... răsul,

care îți va da dureri de ochi dacă te chinui să joci acest simulator de elicopter mai mult timp.

Și totuși...

Acum nu vreau să mă înțelegi greșit. Dacă mie nu mi-a plăcut jocul și nu am rezistat prea mult în fața consolei, nu trebuie să faceți și voi același lucru. Păreră mea de gamer este că până nu joci un joc, nu trebuie să îți faci o părere despre el. Eu am jucat **G-Police 2** și mi-am creat o impresie despre el. Voi încercați acest joc, pentru că poate vouă o să vă placă.

Ca să nu mă acuzați că sunt nedrept, o să vă povestesc și despre aspectele mai reușite ale jocului. Cred că cel mai important dintre acestea este gameplay-ul. Nu cred că veți avea prea mult timp la dispoziție ca să contemplați împrejurimile, pentru că inamicii care trebuie distruși apar cu o



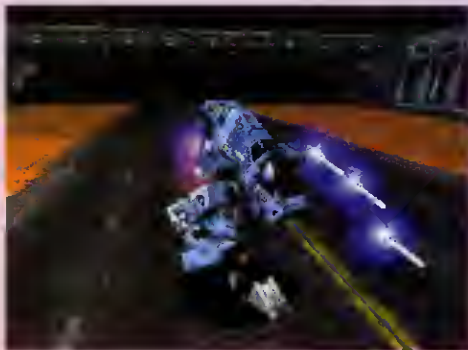
viteză uimitoare. O să tragi ca disperatul, o să zbori la înălțimi amețitoare, sau la doar câțiva metri de sol.

Acțiunea din joc este destul de captivantă și va reuși să te mențină conectat la tensiunea meseriei de polițist. La acest lucru va contribui în mare măsură și povestea pe baza căreia este construită intriga jocului celor de la **Psygnosis**.

O să povestesc pe care vă las pe voi să o descoperiți în momentul în care veți urmări filmul de introducere. Acolo, unul dintre personaje va face o scurtă prezentare a situației din acele vremuri, a pericolelor care te pândesc în această meserie și a inamicilor cu care vei avea de luptat.

Așadar, pistoalele în toc, uniforme pe voi, și, hai rapid, fiecare în elicopterul lui, că avem multă treabă de făcut. Și luați-vă și pachet la voi, că sar putea să dureze ceva timp. Măntile pe manșă, decolați ordonat, și de aici încolo faceți ce vreți.

Dr. Pepper



Produs de:
Psygnosis
Coordonat în România de:
Sonic Interactive Entertainment
SRL
Tel: 01-22443711
Fax: 01-22443713

Focul – Zeul mileniului 3

„Nu știu alții cum sunt dar eu, când mi-aduc aminte de copilăria mea...” Astfel începea un capitol important din opera marelui nostru Ion Creangă, „Amintiri din copilărie”. Și nici că se potriveau mai bine altă introducere pentru acest articol, mai bine zis această succesiune de articole, ce se va întinde pe mai multe numere ale revistei noastre.

De ce am amintit de copilărie? Fiindcă a mea, cel puțin, nu a fost foarte diferită de cea a lui Creangă. Deși sunt orășean 100%, mi-au plăcut foarte mult vacanțele petrecute la bunici, într-un colț uitat de lume. Nici nu vreau să amintesc cum îmi petreceam ziua și cum mă jucam împreună cu ceilalți nepoți, veniți și ei la rudele lor mai vârstnice. Aceasta a fost generația noastră. Cam pe când a început să ne mijească mustața și ne făceam și noi curaj să ne uităm după fetișcane, a apărut în viața noastră o cu totul altă formă de divertisment. Un aparat ciudat, ce purta numele de Spectrum (localizat sub denumiri gen Cip sau HC), în care, cu ajutorul unui casetofon, încarcam jocuri... jocuri de calculator. Nici nu bănuiam atunci până unde se va ajunge. Revoluția tehnologică din acest domeniu a trimis repede la recidare aceste ustensile, pe birourile tinerilor jucători de acum, s-au instalat confortabil

Pentium-uri II și chiar III. Jocul a devenit un fenomen mondial și una dintre cele mai profitabile industrii. În spatele acelor CD-uri, pe care cu mândrie le introducem în calculatoarele personale, stau ani întregi de muncă a sute de oameni. Împreună, în acest foileton, vom încerca să descifrăm tainele „pistelor argintii”, să vedem cum se produce un joc, de la ideea până la CD-ul pe care-l cumpărăm din magazine. Cum e și normal, nu sunt eu tocmai genul cel mai mare ca să cunosc toate detaliile acestui drum și, din aceste motive, am cooptat la acest proiect doi dintre producătorii români de jocuri: **FunLabs** și **Ubisoft**. De ce am apelat tocmai la aceștia? În primul rând pentru că sunt români și lucrează în România, iar, în cele din urmă, pentru a putea prezenta mai multe metode de lucru. În linii generale și firmele din Occident se lucrează la fel, dar bineînțeles că ceea ce veți citi în aceste pagini nu înseamnă că

sunt pași obligatorii ai procesului de producție al unui joc. **FunLabs** reprezintă micul producător care are curajul să aibă o idee și să o ducă de la un capăt la celălalt, pe când **Ubisoft** e genul de concern gigantic care are filiale în nemăratea orașe ale lumii și împarte producția pe compartimente.

Normal, primul pas este conturarea unei idei de joc, idee ce va suferi modificări majore până în stadiul final al produsului. Dar, oricum, se începe de la ceva. După aceasta, începe, poate una dintre cele mai importante etape, organizarea și planificarea muncii. Pentru aceasta am purtat o discuție foarte interesantă cu domnul Adrian Filipini, manager la **FunLabs**, vizitorul care s-a izbit cu capul de pragul de sus.

Pentru început am vrea să stabilim ceva foarte clar: ideile și părerile conținute în acest articol reprezintă puțul personal de vedere al echipei **FunLabs**. Dacă vreți, aceasta este „viziunea” noastră asupra modului de producere al unui joc, viziune obținută în urma lucrului efectiv la acest proiect. Având în vedere că acesta este primul nostru joc, și că, astfel, suntem lipsiți de experiență, ne rezervăm dreptul de a ne schimba acest punct de vedere pe măsura trecerii timpului, ajungând la sfârșit să fim de acord cu voi! Să nu spuneți că nu ați fost avertizați!

Trecând totuși la lucruri mai serioase, trebuie să vă spunem în primul rând, că, dacă se dorește realizarea unui joc, cei care inițiază proiectul trebuie să privească totul din

punctul de vedere al unei afaceri. În consecință, primul pas este realizarea unui „Business Plan”. Astfel, cam tot ceea ce ține de joc se va „așeza” în mod logic în acest plan de afaceri. Vom începe în cele ce urmează să detaliem etapele realizării unui astfel de plan de afaceri și să explicăm un aspect extrem de important al acestei părți, și anume că lungul drum parcurs de la ideea propriu-zisă, și până la produsul finit (călul din magazin), este presărat cu o multitudine de compromisuri realizate între ceea ce se dorește a se produce (idee joc, game design, game play, ...) și ceea ce poate fi produs (depinzând de fondurile disponibile, tehnologia ce se poate implementa, etc.).

Acest business plan a fost gândit având în minte următoarele truisme (valabile începând cu anul 1999, căci, de, lumea s-a mai schimbat), ordinea lor fiind aleatoare:

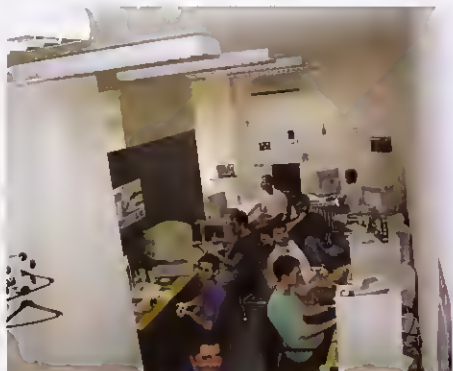
- degeaba vrei să faci un joc dacă nu ești și jucător (dacă nu știu cu ce se mănâncă nu ai cum să știi ce ai vrea de la un joc și nici care sunt limitările tehnologice impuse)

- degeaba vrei să faci un joc, doar de dragul de a-l face (dacă nu „tratezi” subiectul foarte serios, foarte profesionist, va fi de slabă calitate, deci nu îl va juca nimeni)

- degeaba vrei să faci un joc dacă nu ai cu cine (un joc nu mai poate fi făcut de unul singur - adică importanța echipei)

- degeaba vrei să faci un joc dacă nu are cine să îl joace (dacă nu îl faci având tot timpul în minte pe cel ce îl va juca, nu va place nimănui; notă: nu





poți mulțumi pe toată lumea)

- degeaba vrei să faci un joc dacă nu are cine să ți-l vândă (cum să cumperi cineva un joc, dacă nu are de unde să o facă - vezi publicitatea aferentă și importanța numelui distribuitorului implicat)

- degeaba vrei să faci un joc dacă nu poți scoate profit de pe urma lui (de unde bani de salarii, investiții și chirie, cum să te ia un distribuitor în serios dacă nu are ceva de câștigat de pe urma ta; trebuie să ai în spate un suport financiar serios)

- degeaba vrei să faci un joc dacă nu ai răbdarea și puterea necesară pentru a duce un lucru la bun sfârșit

- degeaba vrei să faci un joc - trebuie să dovedești că și poți.

Rolul acestui „business plan” este de a convinge pe finanțator (de exemplu, o bancă, o firmă distribuitoare de jocuri sau, de ce nu, o firmă producătoare) de fezabilitatea proiectului. Conținutul acestui plan de afaceri, pe scurt, ar fi cam următorul :

- ideea jocului (poate fi total originală ori poate prelua și îmbunătățește idei deja existente);

- piața către care se adresează, care trebuie foarte bine cunoscută și înțeleasă (se vor studia segmentul de piață vizat, profitabilitatea acestuia, se vor colecta date și cifre referitoare la concurență, praguri de intrare pe piață, comportamentul consumatorilor);

- strategii de marketing;
- calitatea echipei manageriale;

- structura organizațională, componența echipei și

modul de creare a acesteia;

- planificarea și justificarea cheltuielilor;

- venituri previzionate;
- principali indicatori financiari (cifra de afaceri, profit net, rentabilitate, etc.);

- analiza de sensibilitate (modul în care sunt influențate indicatorii financiari de diverse variații ale condițiilor pieței);

- descrierea detaliată a etapelor proiectului (termenele limită).

Dacă cele de mai sus nu v-au speriat așa cum ne-au speriat pe noi atunci când am realizat că trebuie să lăsăm deoparte plăcerea de a ne imagina jocul așa cum dorim și să dedicăm o marea cantitate de timp și energie înțelegerii și creării acestui plan de afaceri, adică a tuturor aspectelor legate de partea financiară și managerială a proiectului, și dacă dorința de a realiza un joc nu s-a diminuat, înseamnă că sunteți pe drumul cel bun.

Primul compromis, și cel mai mare, este legat de suma de bani alocată proiectului. Cu alte cuvinte, în funcție de tipul de joc dorit, fondurile necesare variază destul de semnificativ. Ideea jocului va fi astfel amendată „din start” de realitate. Iar trezirea la realitate nu este chiar așa de plăcută. Este surprinzător cât de mult poate înghiți chiar și un „Jazz the Jackrabbi”. Pe lângă asta, alegerea tipului de joc ține foarte mult de piața respectivă și de momentul în care se face alegerea: nu cu mult timp în urmă, toată lumea făcea real time strategy, iar acum toată lumea face role

playing games, ca să nu mai vorbim de alegerile oportuniste care explică explozia de jocuri de fotbal cu ocazia Campionatului Mondial.

Evident, acestea sunt considerente de ordin general și noi nu dorim să scriem un tratat de genul „Cumpărați-l și veți ști în numai 15 minute ce gen de joc vreți să faceți”, dar vă putem spune cum am făcut noi. Fiți atenți! (duruiți de tobe, surle, trâmbițe, ce mai - tot tacămul!). Ne-am hotărât să facem un 3D action/adventure. De ce? Iată motivele: acest tip de joc necesită un buget mai mic decât alte genuri; în al doilea rând, suntem o firmă mică, la început, fără experiență, și un astfel de gen este mai ușor abordabil din acest punct de vedere. În plus, denumirea „action/adventure” și faptul că te „plimbi” printr-o lume virtuală îți permite ție, ca producător, o mai mare libertate din punctul de vedere al creativității. Și, nu în ultimul rând, un engine de acest tip poate fi ușor adaptat și altor genuri: simulator, rpg și, evident, adventure :)

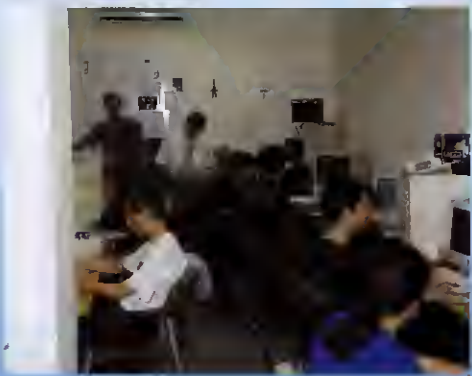
Dar ideea jocului nu constă (evident) numai în tipul de joc ales - aici înșiși și scenariul care stă la baza jocului, și modul de joc (gameplay-ul), și multe alte detalii, greu de prins în cuvinte care formează atmosfera jocului. Aici pot apare și pericole - cel mai important, credem noi, este lipsa de originalitate.

Nu vom insista asupra cazurilor de plagiat evident (pentru care denumirea de „clonă” ni se pare puțin prea delicată), dar, în anumite ca-

zuri, se poate ajunge la o asemenea situație datorită limitărilor tehnologice. Nu poți lua pur și simplu un lucru care ți-a plăcut la un joc celebru și să-l adaugi jocului tău (pe de altă parte, un 3d action fără strafe n-ar fi un 3d action...); poți, în schimb, să încerci să-ți dai seama ce factor a contat cel mai mult în succesul jocului respectiv și să-ți seama de asta în construcția jocului tău. Experiența a arătat că un joc în întregime original nu se bucură de un succes prea mare pentru că necesită din partea jucătorului eforturi mai mari pentru a-și însuși interfața și modul de joc. Soluția este, în opinia noastră, să cauți un echilibru între elementele clasice și cele inovative.

Un alt considerent pentru care ne-am orientat către un joc 3D action adventure este piața. În epoca acceleratoarelor 3D, aceste jocuri ocupau un segment important din vânzări, lucru care suna mai mult decât ademenitor în ochii oricărui investitor (n-ați uitat, aici vorbim despre elementele unui plan de afaceri...)

Să știți cui trebuie să-i vinzi produsul, iarăși nu este de ajuns (știm că ne repetăm...). Ceea ce ne aduce la încă o componentă importantă a business plan-ului: marketingul. Marketingul este un element esențial oricărui produs. Se știe de mult că ambalajul și reclama sunt cele care vând un produs (nu sunteți convingși? Ei bine, jocuri care se vând doar pentru că pe copertă pozează o tipă voluptuoasă, nu va amintesc de nimic?). Însă, pentru a convinge un investitor, avem





nevoie de mai mult, și anume de un studiu cuprinzător asupra pieței vizate, la care se adaugă o strategie de marketing coerentă. Iată care sunt punctele esențiale ale acestui document:

- segmentul de consumatori pe care se contează;
- motivația de cumpărare a acestora;

- concurenții - puncte slabe și puncte forte (unde îi putem înțelege?, putem realiza un produs similar?, putem suporta un atac al acestora?);
- pragul de intrare pe piață, adică suma de bani, timpul, distribuția și alte elemente necesare pentru a realiza un produs competitiv;

- profitabilitatea specifică segmentului de piață vizat.

Odată ideea jocului detaliată și analiza de piață făcută, acestea permit încadrarea jocului nostru într-un segment de piață bine definit. Cu alte cuvinte, știm ce vrem să facem - mai rămâne de văzut cum vom face acest lucru - și, mai ales, cu cine.

Am ajuns deci la organizarea echipei care va lucra la proiect - cum găsim oameni, ce te face să ai încredere în ei sau nu, cum decizi de ce oameni ai nevoie... În construcția echipei trebuie să plici de la elementele de bază - programatori, game designeri, graficieni, etc. Întrebarea corectă nu este „de câți oameni am nevoie?” ci, de fapt, „câți oameni îmi permit?” Asta pentru că trebuie să creezi (pentru început) o echipă cât mai compactă, formată din oameni care să poată îndeplini o varietate mare de sarcini. În

fazele inițiale ale proiectului, accentul este pus pe tehnologie, pe dezvoltarea unui engine performant și a uneltelor de lucru. Alți membri vor intra în echipă odată cu trecerea timpului (atunci când ei devin necesari - de exemplu, n-are sens să te zbați să cauți un muzician de clasa, când încă n-ai pus bazele motorului grafic... și cu siguranță va fi nevoie de mai mulți graficieni către sfârșitul proiectului).

Total sună perfect, până te apuci cu adevărat să strângi oamenii necesari. Principala problema este concepția greșită care există în genere despre o astfel de muncă. Ei bine, nu. Să faci un joc nu e o joacă. În orice cameră ticsită cu gameri este îndeajuns să pronunți cuvintele magice: „vrem să facem un joc” și tu-tu-tu-tu le scipesc ochii. Însă dacă încerci să treci la lucruri serioase și le explici că trebuie să muncească între 8 și 12 ore pe zi, fug de parcă ai da cu tămăie. Pe de altă parte, programatorii și graficienii cu experiență privesc un astfel de proiect cu neîncredere, et bănuind care este de fapt cantitatea de muncă necesară și riscurile implicite.

Cum crearea echipei se bazează foarte mult pe contactele personale, crește și timpul afectat selecției posibiloilor membri. Și asta nu e tot: n-ai întâmpnat să elimini din calcul persoane foarte bine pregătite profesional dar care, pur și simplu, nu s-au integrat în echipă. Insistăm asupra acestui aspect pentru că în acest domeniu, conlucrarea are un rol esențial.

Pe scurt, trebuie să îți formezi o echipă completă, care trebuie să funcționeze ca un tot unitar. Și gândești-vă un pic ce înseamnă asta: să aduci la un numitor comun pe graficieni, pe programatori, pe scenarist, pe level designer, pe game designer, etc. Iar ideal ar fi să le mai și placă ceea ce fac împreună. Planificarea muncii tuturor trebuie făcută cât mai riguros și cât mai exact, pe compartimente, altfel lucrurile pot scăpa rapid de sub control și totul se va transforma în haos. Unul din cele mai grele lucruri cu care ne-am confruntat a fost găsirea unor algoritmi de lucru în comun, algoritmi ce trebuie îmbunătățiți tot timpul pentru mărirea eficienței.

Următorul aspect, ține de fundamentarea cheltuielilor, și este un proces care va da întotdeauna mare bătaie de cap managerilor unei firme. Nu va cer să vă priviți viitoarea afacere din prisma obsesiei pentru bugetizare a americanilor care iau în calcul până și consumul zilnic de săpun sau hârtie igienică. Însă pentru a atinge scopul propus: obținerea fondurilor, este necesar să dovedim seriozitate. În ceea ce ne privește pe noi, am împărțit cheltuielile în două categorii: investiții (computere - alegerea configurațiilor optime este foarte delicată și vă poate ajuta sau încurca mai târziu -, mobilier de birou, aer condiționat, zgrăvit, alte amenajări interioare) și cheltuieli curente (lunare - chiri, salarii, curent electric, personal administrativ - femeie de serviciu, secretara -, alte cheltuieli de regie).

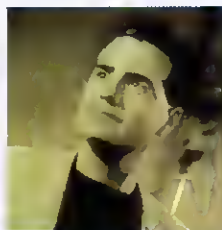
Cât despre părțile mai plăcute care apar ca urmare a acestui proces am să vă las să descoperiți singuri cât de bine este să rupi din bugetul alocat cut-scene-urilor pentru a putea angaja încă un programator pentru că altfel nu termini partea de collision detection la timp, sau să descoperi că ai estimat greșit cheltuielile cu amenajări interioare și deci trebuie să ceri alți bani, deci alte negocieri, altă distracție...

Proiectul are mult mai multe nivele de planificare, nivele ce includ: termenele limită pentru anumite bucați din engine-ul grafic, cele pentru grafică, animații, cut-scene-uri, cele pentru pregătirea unui demo, cele ce țin de relația cu distribuitorul, etc. Ne-respectarea acestor termene poate avea consecințe din cele mai grave, până la oprirea totală a proiectului. În particular fiind spus, acesta este unul din motivele pentru care absolut orice investitor devine foarte „nervos”, deci este un lucru de care mai bine te ferești și tu cum poți: o soluție este să dublezi orice termen la care te-ai gândit mai întâi și să îl folosești pe acesta drept punct de plecare pentru business plan. O soluție, da, dar evident nu cea mai bună. Altă soluție ar fi să îți faci niște planuri foarte exacte, care să acopere cât mai mult din întregul proiect. Aceste planuri trebuie realizate folosind două „axe”: timpul și echipa. Adică pe baza unor tabele uriașe să se poată ști în orice moment cine - ce face, unde, și, mai ales, de ce. Un „parametru” mai ciudat va fi: „și altele” - adică lucruri de care ești sigur





Alexei Pajitnov, matematician rus, este cel care a inventat Tetris-ul. Astăzi este unul dintre angajații de seamă ai Microsoft-ului.



Brett Sperry este unul dintre fondatorii Westwood Studios, și cel care a creat seria Eye of the Beholder.



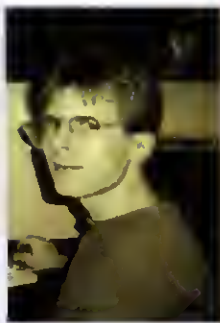
Peter Molineaux, cel care a creatat Populous, primul god-game din istorie și cofondator al firmei Bullfrog



Richard Garriott, mult mai cunoscut sub pseudonimul Lord British, este creatorul seriei Ultima.



Roberta Williams, unul din părinții adventure-urilor, este cea care împreună cu soțul ei, Ken, a înființat Sierra On-Line.



Nu putea lipsi din acest tablou al celebrităților, John Carmack. Știți deja: QUAKE!!!



Deși nu este un nume foarte cunoscut, Shigeru Miyamoto este cel a dat viață unor personaje ca Mario, Zelda și Donkey Kong.



Și am ajuns și în vârful piramidei, acolo unde îl întâlnim pe Sid Meier, cel care a avut cea mai puternică influență în această lume controversată a jocurilor de PC. Ideile sale inovatoare au fost preluate, slefuite și aplicate de aproape toți producătorii moderni.

că te vei izbi și nu poți aprecia exact consecințele impactului acestora asupra lucrului efectiv. Durata acestor timpuri morți, cât și rezolvarea aleasă trebuie date ca soluții alternative. Asta ar vrea să zică ceva de genul: dacă collision detection-ul nu merge, nu este nimic grav, pentru că îl putem ruga pe jucător să nu treacă prin pereți.

O altă problemă sensibilă este distribuitorul. Degeaba faci un joc dacă nu are cine să-ți vândă. Iară, ca unul din „grii” industriei să accepte să vorbească cu tine, trebuie să ai mai întâi ce-i prezenta. Acest nou element nu face decât să sporească gradul de risc al afacerii și, din această cauză aceasta, problema va fi una îndelung dezbătută cu cei ce vor să investească.

Să crezi un business plan consistent și corect din toate punctele de vedere nu este însă de ajuns. Am descoperit curând că și prezentarea acestui plan de afaceri este o mare problemă. Parțial datorită auditorului, parțial datorită „prezentatorului”. Ceea

ce vrem să spunem ține de interesele diferite pe care cele două părți le au: tu vrei să faci un joc și să fi întrebat despre acesta (game play, game design, technologies) și de fapt ți se pun o groază de întrebări despre tot felul de ciudățenii (cote de piață, profitabilitate, concurență, termene limită, mumbo jumbo...). Evident, soluția este să îmbini utilul cu plăcutul și dacă reușești să faci o impresie bună și să destingi atmosfera s-ar putea să ai noroc.

Oare? Cu toții (membrii echipei FUN labs) suntem de acord că nu îți poți da seama ce implică un asemenea proiect și cât este de greu decât odată cu lucrul efectiv. Vă garantăm că va fi mult mai greu decât v-ați imaginat inițial. Se muncește non-stop (a se citi exact cum s-a scris). Trebuie să renunți la viața particulară (cel puțin în cazul nostru așa a fost). Concluzia: stres maxim.

Pe lângă asta, invariabil veți avea parte de porția voastră de critici. În cazul nostru, forumul ne-a oferit atât multe încurajări cât și destule critici - mai puține decât laudele,

zicem noi. Când l-am conceput, l-am văzut ca pe un ajutor atât pentru noi cât și pentru cei pasionați de domeniu. Deși au fost mulți cei care ne-au încurajat și ne-au dat sugestii utile - trebuie să le mulțumim și pe această cale - ne-a rămas totuși un gust amar datorită superficialității și modului de gândire simplist al altora. Spunem asta pentru că acele critici proveneau din examinarea superficială și unilaterală a forumului - pe care noi l-am vrut ca o sursă de inspirație, și unde în locul discuțiilor despre ce ne place și ce nu ne place la un joc 3D action-adventure, am descoperit că aproape toți cei ce ne-au criticat doreau doar să devină testeri (yeah, ce slujbă bună... să iei bani fiindcă te joci...) sau să critice un joc deja făcut și nicidecum să participe la CREAREA unui joc.

Însă medalia are și un revers. Provocarea intelectuală este foarte mare și dacă suntem capabili să „finim ritmul”, la sfârșit vom putea spune că ne-am îndeplinit un

vis: „Facem jocuri.”

Dacă a-ți avut răbdare să ajugeți să citiți aceste rânduri înseamnă că sunteți pregătiți pentru numerele viitoare în care vom încerca să vă prezentăm, în linii mari, procesul de producție al fiecărui segment în parte al jocului; grafica, sunetul, engine-ul, AI-ul, ș.a.m.d. Inițial intenția mea a fost aceea de a culege cât mai multe date posibile și, din cele asimilate, să încerc să încorporez această idee mai veche de-a mea. Domnul Adrian Filippini a fost totuși atât de amabil și a avut o răbdare de fier cu mine, astfel că efectiv mi-a fost milă să mă introduc și eu în rândurile de mai sus, preferând să vă redau exact cuvintele interlocutorului meu. Până data viitoare, când voi reveni cu noi detalii, baftă și JUMP TO THE NEXT LEVEL!!!

Claude



Big Daddy

- Un tătic grozav

prezintă o perioadă destul de însemnată din viața lui Julian, și era normal ca acesta să crească mare, nu?

Sonny Koufax (Adam Sandler) este un tânăr absolut al facultății de drept, care încearcă cu disperare să evite să devină adult, pentru că asta înseamnă să ai responsabilități iar el nu are nevoie de așa ceva. Acesta este singurul bărbat din gașca sa căruia nici o femeie nu a reușit să îi pună pirostriile pe cap. Chiar și prietenul său cel mai bun, Kevin, (Jon Stewart) s-a hotărât să intre în tagma adulților, adresându-i prietenei sale Corinne (Leslie Mann) celebra întrebare, „Will you marry me?”, iar ea răspunse „DA!”. Există totuși o persoană care îl admiră din umbră pe Sonny pentru felul său de a fi. Tipa se

numește Lyla (Joey Lauren Adams), frumoasa soră a lui Corinne. Oare ce va ieși din asta? We'll see!!!

Probabil că acest film va mai descreți frunțile părinților noștri care vor încerca să învețe câte ceva (mai ales tații - vezi titlul „Un Tătic Grozav”) și vor înceta să ne mai bată la cap. Să sperăm că toți vom avea câte ceva de învățat, căci nu uitați este vorba despre relația părinte-copil. Și mai sperăm că, atunci când vom viziona „Big Daddy”, vom avea parte de o porție de râs considerabilă. Ha, ha, ha!!!

Wild Snakes

Data apariției:

19.11.1999

Distribuitor:

G.F.R. Distribution

Este vorba despre o comedie în care vă veți reîntâlni cu actorul Adam Sandler, cunoscut dumneavoastră dintr-un alt film al genului, numit „The Waterboy”, film ce a cunoscut un mare succes atât în Statele Unite cât și în Europa. De data aceasta, Sandler joacă rolul unui bărbat necăsătorit, în vârstă de 32 de ani, care se trezește peste noapte cu un copilăș în viața sa. Astfel că acesta se va confrunta cu o serie de situații haioase care, din ferice, se vor termina cu bine și toată lumea va fi fericită.

Sid Ganis, unul dintre cei doi producători ai acestui film, a fost cel de la care a plecat inițiativa de realizare a lui „Big Daddy”. Ideea acestuia are ca fundament scenariul original,

scris de un tânăr din Los Angeles numit Steve Franks. Se pare că Mr. Ganis, tatăl a patru copii, a considerat că relația părinte-copil reprezintă o problemă universală care merită luată în seamă. După umila mea părere, maniera în care este tratată această problemă în filmul regizat de către Dennis Dugan este una deosebit de originală.

Alegerea actorului care să joace rolul micuțului Julian a dat cea mai mare bătaie de cap producătorilor acestui film. După ce au fost intervievați aproape toți copiii actori din Los Angeles, aceștia s-au hotărât ca rolul lui Julian să fie interpretat de Cole și Dylan Sprouse. Au fost aleși amândoi datorită faptului că filmul



Universal Soldier: The Return

- Soldatul Universal: Întoarcerea

Născut la Bruxelles, Belgia, Van Damme era în copilărie un băiețel slăbuț și firav care iubea muzica clasică și patinajul. La îndemnul tatălui său, acesta a început să practice balet și arte marțiale, fapt care l-a ajutat deosebit de mult în evoluția sa ulterioară. Se pare că acesta era destul de bun ca balerin pentru că a fost invitat la opera din Paris pentru a juca într-un spectacol. Însă se hotărăște să-și concentreze întreaga atenție asupra artelor marțiale și a culturismului.

Da, da, ați citit bine. Soldatul Universal se întoarce. Se pare că Jean Claude Van Damme revine pe marile ecrane într-o continuare a unui film pe care eu, personal, l-am văzut de vreo patru sau cinci ori. Dat fiind succesul pe care l-a cunoscut primul film cu numele de *Universal Soldier* în care Van Damme a jucat alături de Dolph Lundgren, cred că și acest nou film va cunoaște un succes pe măsură, sau poate chiar mai mare.

În această continuare, îl veți putea revedea pe Luc Deveraux (Van Damme), soldatul universal, ultimul supraviețuitor al filmului original, în postura unui tată văduv care lucrează ca expert tehnic la un proiect al guvernului american. Acest proiect este unul ultra secret dar, dacă promiteți că nu mai spuneți la nimeni, am să vă zic câteva vorbulețe despre el. Se pare că guvernul S.U.A. a demarat cercetările pentru crearea unui alt „soldat universal”, mult mai puternic, mai sofisticat, mai inteligent și mai agil. Totul merge bine până în momentul în care supercomputer-ul S.E.T.H. (Michael Jai White) descoperă că „există” și se hotărăște să nu mai asculte ordinea și să devină un răufăcător. Acest computer S.E.T.H. - Self Evolving Thought Helix - s-a supărat rău de tot pe viață, și se

pare că este foarte decis să facă ravagii în jurul său și să îl elimine din cursă pe Deveraux. Astfel că, pentru a ajunge la „veteranul greu încercat”, băiatul rău o va răpi pe Hillary (Karis Paige Bryant), fata lui Luc Deveraux.

Vă dați seama că această chestie îl supără pe Jean, care se euervează rău de tot. Urmează o succesiune de urmări și lupte în care Luc Deveraux își va demonstra îndemnarea și priceperea într-ale artelor marțiale. Oricum, după cum bine știți, toate filmele în care evoluează Jean Claude Van Damme sunt deosebit de spectaculoase și reprezintă un succes garantat.

Distribuția de excepție asigură succesul garantat al noului film *Universal Soldier: The Return*.

Vizionare plăcută!!!

Wild Snake

Data apariției:

05.11.1999

Distribuitor:

G.F.R. Distribution



Prince of Persia 3D

Luna aceasta v-am pregătit-o, fraților!!! Este vorba de „Prințul Perjelor” cum spunea un coleg. Este o aventură 3D, cu mulți adversari, de toate felurile și națiile. Sincer vă spun că mie mi-a plăcut foarte mult, și nu are extrem de multe elemente grele, dar „hai să începem cu începutul”!



După un filmuleț ce are rolul să te introducă în Persia secolului 12 sau 13 (pe mine n-a reușit să mă introducă nicăieri!), prințul tău se trezește aruncat într-o celulă. Ieșirea din celulă este prin ZID. Împingi (control+ înainte) de bucată de zid care iese în evidență. Te plimbi tu acolo și nu vei găsi decât bătrâni deținuți ce-ți vor spune să evadezi, dar înainte de toate ai nevoie de o sabie! Sabia se găsește la capătul unui drum anevoios, pe care sunt convins



că-l vei parcurge, totuși, cu destulă ușurință. Niște sugestii, la cutia de pe masa de la poarta cu capul acela și pune-o în aparatul de tortură, astfel vei obține brățara. Sabia o iei după ce împingi în capul unui gardian un bloc de lemn. Te vei întoarce înapoi pe unde ai venit și te vei bate cu câțiva gardieni! Cam asta e tot la primul nivel!!!

Când ajungi în camera unde este biroul de care nu poți trece (îți vei da seama când ajungi acolo), eu sugerez să *tragi* de biroa, în loc să împingi. Eu am tot împins la el vreo două zile și era chiar să renunț

Altă problemă mai grea este cu poarta de la castelul lui Hassan că nu poți ajunge în partea cealaltă, ca să apeși și pe trapa cealaltă. Păi ... nici nu trebuie să apeși trapa cealaltă, pentru că (până acum ar trebui să fi găsit arcu), îi vei „înfinge” în căpșorul lui delicat (al gardianului de vizavi) o săgeată de toată frumusețea, gardianul se va prăbuși la podea și cadavrul (ce morbid sună!!!) lui va apăsa trapa pentru tine. Banal, nu? Legea presiunii aplicate! Mai sunt și alte mici probleme, pe care le veți întâlni pe parcurs, dar sper că inventivitatea voastră (care nu are margini), va produce și niște soluții viabile pentru acele probleme minore, zic eu!

... și sărim direct la capitolul

În Library (o să o recunoști, are multe cărți!) – Sectorul ATLETIC

Înainte de secvența de încărcare a acestui nivel vei avea de sărit pe un pod care



este poziționat oblic, dar sugerez să sari și tu dintr-o parte, pentru că, dacă vei încerca să sari lung din direcția perpendiculară pe pod (dacă pot spune așa), vei cădea pentru că croul tău nu va avea timp să-și ia avântul necesar ca să sară pe o distanță așa de lungă!

Mergi să discuți cu custodele (gaiu' care stă lângă bancă) și care îți spune că nu mai poți folosi liftul (ai uitat să cumperi bilete, pesemne!), sau ce o fi chestia aia care urcă pe o frânghie, dar mai există o posibilitate (de fapt, trei). Poți ajunge sus dacă o iei prin spatele ușilor secrete. Mergi la bucată falsă de zid, o să-ți dai seama când ajungi lângă ea, și apeși cu CTRL butonul. Aici problema este un pic mai complexă, deoarece trebuie să sari pe foarte multe platforme, scopul final fiind să ajungi sus, tot acolo unde s-a oprit și liftul. Recomand să salvezi cât mai des! La un moment dat va trebui să sari pe o platformă, dar fugind oblic spre ea. Sincer, și eu m-am chinat ca hoții de cai acolo, dar după ce am încercat salvarea de mai

multe ori am reușit. Sincer, multă baftă. Îmi pare rău, ar trebui să fie un walkthrough în toată regula, dar asta este, să nu vă supărați frații mei, că doar nu pot să scriu chiar tot mură'n gură că ar ieși articolul de vreo 10-14 pagini. Și, prea multă vorbărie strică!

După ce iei poțunea de Jump-BOOST, tot așa va trebui să sari dintr-un loc, care nu este atât de evident că de acolo trebuie să sari. Tot așa, salvare chiar înainte de săritură!

După Library

Chiar cum intri în nivel, atenție că ai un inamic, care se repede spre tine cu o dragoste muncitorească, dar nici o problemă, pentru că Prince îl va rezolva (adicăaaa... tu, I hope!). Aici este doar un singur drum (ca în majoritatea cazurilor), mergi la trapa de sus, stai cu spatele la ea, mergi cu spatele, apeși trapa după care fugi și te lași să cazi, te întorci, apeși trapa cealaltă, o iei pe lângă lame, te oprești în fața ușii (arc o ghilotină de



toată frumusețea), fugi și sari, te apuci de mâinile de frânghie (cu shift), imediat când ai balansat în partea cealaltă dai drumul la shift. Toată această secvență trebuie făcută cu mare rapiditate (prima secvență contratimp de până acum). Urci pe frânghia groasă, până deasupra celeilalte rampe și te lași să cazi, dar să fii cu spatele. Mai departe îl „execuți” și pe următorul „bad guy”. Urmează o săritură, „lungă și clasică” din fugă. Ai vrea tu să treci de camera următoare, dar chiar în mijlocul camerei se deschide podeaua, caz și vei fi amenințat cu strivirea ființei tale mici și delicate (aiurea, la cât de bun atlet e domnul prinț persănel, nu mă mir că l-au făcut să țină și tavanul când încearcă să-l strivească!). Împingi „rapido” zidul care îți sare în ochi („să porți ochelari de protecție măică” – sau de eclipsă – îi spuse bunicuța Scufitei roșii), urci și „roțești roata” (dacă pot spune așa), urmează secvența cu ușa care se deschide, te întorci la ultimul „hău” unde ai sărit și te lași să cazi în apă, mergi mai departe pe coridor și îl omori pe paznicul din fața ușii. Urmează secvența cu „tănticuta” care râde de tine și fuge, și, bineînțeles că s-a terminat și acest nivel, „next please!”

Capitolul DUPĂ FEMEIE(e) (sau F.M.I. cu tot cu tranșe)

Aici dacă sari în apă și cobori, cu siguranță vei muri tăiat de săbiile rotative, deci va trebui întâi să te oprești, cumva...! Treci prin arcada din dreapta (cea cu arcașul deasupra, pe care poți să-l omori sau nu, e opțional), dai de preot și de altar, atenție la cele două locuri cu săgeți din zid (cu shift + înainte). Următoarea secvență o rezolvi astfel: sari pe frânghie și-ți dai drumul imediat, te prinzi de margine numai cu shift (să nu îți tasta sus apăsată pentru că încearcă să se ridice și va muri prințisorul lui manual), mergi în mâini spre stânga, te urci, și cu shift + stânga + X – strafe – mergi pe lângă țepi și sari în partea cealaltă. Urci și te bați

cu ambii adversari, primul vine pe tine dar al doilea îl poți omori și cu arcul. De sus îți sabia dublă (double blades) și activezi maneta, urmează secvența în care se opresc săbiile rotative. Acum poți să mergi prin apă, pe unde a sărit tipa! În apă ai două căi de a avansa, cu am luat-o la stânga! Înoiți, ieși din apă, mergi în camera cu cele trei plăci de presiune și o apeși pe cea care are inscripționat un cerc, mergi în camera respectivă, urci și sari din viteză deoarece jos sunt o mulțime de țepi. Mai departe o să dai de două gărzi, dintre care una trebuie să o omori cu arcul, dacă nu, o să urmeze o foarte frumoasă secvență de „asasinare ca la curtea Persiei sec. XII”! Următorul lucru, ridici podul, mai departe sari (run+shift+alt) te prinzi cu shift. După ce împingi vaza se deschide a doua ușa din camera din stânga cum te uiți când ieși din camera cu plăcile de presiune. Te poți întoarce până jos pe același drum, sau te lași să cazi pe lanț (pierzi foarte puțină viață!). O ții tot așa și dai de „tănticuta” de la începutul nivelului. Lupta cu „fata care face pîruete” am purtat-o cu sabia dublă! O omori și pe ea (you're a women killer) și porcezi mai departe spre a o salva pe aleasa inimii tale, blah, blah, blah...

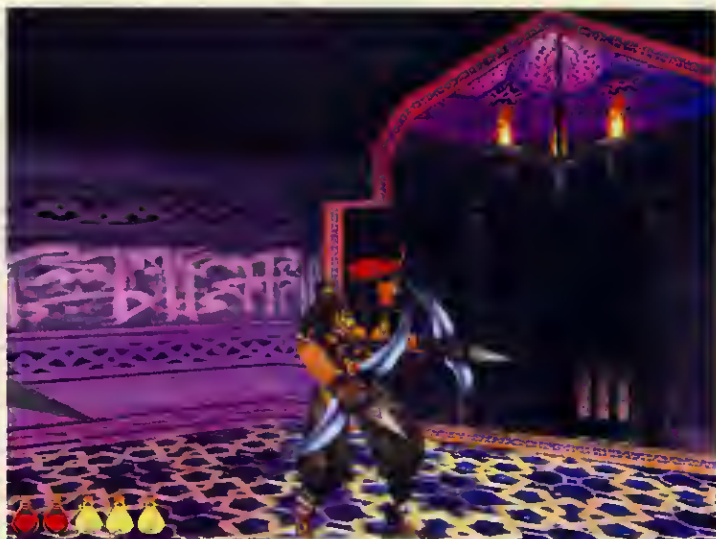
După balon

Acum că ai omorât-o și pe AsasinA din slujba lui Hassan, ai văzut și filmușorul în care sultanul zice „fata mea ia-o tu!” și cu ultima suflare îți arată (m-am prost, cum să arate cu ultima suflare!) spre un dirijabil (balon etc.), cel puțin așa îl descriu producătorii ca fiind dirijabil, bine dirijabil de către cine?

Primul lucru, ca un bălat cuminte ce ești tu, este să mai omori un gardian. Atenție că acolo unde e plină podeaua de sânge e o lamă care iese din zid, cred că au mai greșit și alții înaintea ta! Veți fi observat de gardianul (public) de la poartă care ți-o închide în nas. Deci, dacă nu te-ai săturat până acum, va trebui să o iei „pe ocolite”. Chiar lângă vasele de cupru, din fața porții, este o ieșire. Te urci pe pervazul ferestrei (fără denumire, nu?), și mergi tu tot așa pe acolo, la stânga, până mai dai de un „meseriaș”. Îl hăicuiești și pe asta! La dreapta de pervaz dai chiar de cel care ți-a închis poarta în nas și îi explici tu, cu sabia dublă, că nu este frumos să-ți închizi omului ușa-n nas. Deschizi poarta, să ai grijă la dalele care pică! Sari pe partea cealaltă, chiar în marginea din stânga ai pervazului, iar pe partea cealaltă „kill that bastard”, urmează secvența cu Rugnor (băiatul lui Hassan),



care o ține pe prințesa ta prizonieră, și asasinul care nu trebuie să treci de el. Te urci pe unul din pilonii din stânga și sari normal și te prinzi de margine cu shift. Sari din viteză pe ieșitura (podulețul) din dreapta ta, apoi pe lanț, te ții și cobori pe el. Urci pe scările din dreapta cum ieși din cameră (spre poarta închisă – nu te duce până acolo că o să mori „subit și neavenit”, dacă acolo o iei la stânga), apeși trapa, se deschide un rând de bare. Ca să deschizi și celălalt rând de bare, mergi în partea opusă celei spre poarta închisă, dai de o cutie pe care o împingi chiar sub zidul unde sus este intrarea portocalie, te urci pe cutie, urci pe margine, treci de țepi care ies din podea și te



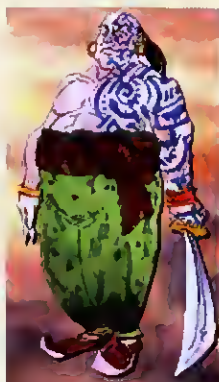


lași jos ca să nu fii tăiat de săbiile care ies din zid. Apeși și pe trapa a doua, se dau la o parte și rânduți doi de bare, sari și te ții cu shift de marginea de zid și te ridici în fața intrării. Urci deasupra și dai de poțiunea VERDE care este OTRAVĂ (pe bune, că am încercat-o), scade din viață, sugerez a nu se îngurgita! Sari lung, apoi pe frânghie pe pasarella cealaltă, sari jos, cobori scările, atenție la țepi! După ce treci de arcadă, îl omori pe gardian cu săgeți de sus, să nu cobori că începe să fugă, și îl nimerești mult mai greu. Sari lung în locul unde era gardianul, urci pe scări, activezi lumina (de la întrerupător, normal nu?). Acum poți să-l omori foarte ușor pe *asasinul invizibil*. Vei ajunge la un sector cu

apeducte și niște scări pline de apă. Fugi de pe scări și sari, te prinzi de frânghie și te bați cu bad-guy-ul de acolo și ai cam terminat și nivelul ăsta dom'le, ce mai ești tare! Jump (de fapt în cazul în speță nu este *jump* ci *load*) to the next LEVEL!

Tatăl și fiul

De ce l-am intitulat așa? Chiar la început, nici nu apuci și tu să termini cafeaua dintre nivele (asta pentru că durează foarte mult încărcarea unui nivel nou), apar doi „raii”, unul tânăr, celălalt bătrân. L-am omorât întâi pe cel tânăr (e mai viguros, hehe!). După ce-i omori, urci pe cutiile din stânga, traversezi pe arcada porții și sus vei găsi o săgeată cu albine (economisește-o pentru mai târziu!). Ca să găsești cheia de la cele două porți gemene poți să-i bați pe toți trei gardienii sau să bei poțiunea aurie care te transformă într-un guard, dar numai pentru scurt timp, așa că trebuie să te grăbești. Deschizi porta și o iei prin partea stângă, te lași jos cu C și te târaști până la un loc unde nu te ating săgețile otrăvite ce ies din pereți! Când cobori de acolo o să te aștepte un guard (un moșulică, dar nu te lăsa amăgit că e el cam bătrân, este o amenințare serioasă!). Ridici cu CTRL capacul de la „cana-



lizarea” orașului și primul monstru o să fie o ciudățenie pe care o omori cu arcul - săgeata cu albine pe care ai găsit-o mai devreme (swarm arrow). A, am uitat să-ți spun cum să treci de lăncile care ies orizontal din perete. Mergi cu shift până încep să se activeze și în momentul când sunt extinse la maxim fugi. Dacă sunt două una după alta, în fața celei de-a doua te oprești cu shift! La apa cu țepii care se văd în ea trebuie să urci chiar deasupra locului unde te afli, după care sari și te prinzi de bara orizontală care este agățată de tavan (făci un fel de „Dan Grecu evoluează la paralele”). Ajungi la frânghie, te apuci de ea și urci până sus

și-ți dai drumul pe margine. Ai ajuns pe docuri (să nu cazi cumva în apă că „monstrul” te-a luat). În partea de sus găsești un bătrân și de pe masa lui iei un fluiet. Continuă până la încăperea cu podelele erodate, sari în colțul opus și te lași de două ori jos, astfel nu pierzi nici un pic de viață. Cobori prin gaura săpată (este o lopată lângă ea), sari lung peste prima groapă. De monstru treci astfel: scoți arcul și el începe să fugă în cerc, bați arcul la loc și fugi și tu de el până în partea cealaltă. Odată ajuns la frânghie folosești fluietul și frânghia se va ridica. Te urci pe ea și mergi mai departe. La un moment dat când vei sari pe una din dalele de lemn de pe apă o să apară un monstru. Fugi de el prin dreapta și urci până sus. Sari și tot așa până la locul cu bărci. Acolo sunt doi arcași, un gardian pe primul vas și al doilea chiar la ieșirea din nivel. Îl omori pe toți și treci la următorul nivel.

În dirijabil

În camera unde te întâlnești cu lucrătorul care te întreabă dacă te-ai răcit urci pe cutiile de acolo și ieși prin gaura din tavan! În containerul unde sunt lăzi multe dacă o iei pe banda rulantă vei găsi 6 săgeți de foc (normal n-aș fi menționat acest lucru, dar, probabil, că nu prea mai ai săgeți!). După aceea urci pe brațul cu verde și îl vei vedea pe „gurd-ul urât”. Îl omori, apeși placa de presiune și un muncitor îți va spune că l-ai omorât pe unul din frații Al-Quazim (sau cum l-o zice că eu cu arăbeasca nu l-am avut niciodată!). Și odată cu moartea lui ceilalți frați au devenit mai puternici! Blah, lah, blah...! Îl vei omori și pe cel de-al doilea frate Al-Q. După ce m-am chinat o groază ca să pun cumva o greutate pe cutia suspendată (o să-ți dai seama când ajungi acolo), m-am dat seama că puteam ajunge la banda rulantă (pe verticală) doar prin săritura lungă. În următorul nivel trebuie ca să te urci pe platformele care se mișcă și să ajungi sus pe platforma sub care se află tunul. Până acolo însă îl vei omori și pe al treilea frate Al-Q.





Ca să-l „killărești” pe cel de-al patrulea îndrepti tunul înspre el cu ajutorul plăcii de presiune din spate, apoi pe ea de două ori și după care activezi maneta. Urci cu cele două lifturi și ajungi să afli că mai există și cel de-al cincilea frate Al-Q (mah, da mulți mai sunt ăștia!). Podul suspendat cade cu tine, te lași pe platforma mobilă. La banda rulantă (cu ghilotina) fugi pe ea până cade ghilotina și după aceea sari în momentul când se ridică. Te prinzi de bara orizontală, urci cu platformă, sari pe cele două bare, te ții de frânghie și-ți dai drumul în momentul când a ajuns platforma la tine. Totul de aici încolo este o chestie de sincronizare a mecanismelor inventate de un „arhitect de nivel foarte, foarte bolnav”. După ce activezi maneta mergi la cele două cuburi mari care se mișcă. Între cele două ghilotine este o placă și vei cădea cu ea dacă nu ești atent. Ai ajuns și la Al-Q No. 5. Bătălia cu el este mai mult un exemplu

de lășitate a sărăcuțului prinț. Tragi de maneta din cameră, camera se răstoarnă. Al-Q cade și moare, tu cu un efort supraomenească reușești să te prinzi de o margine dar toate armele îți cad. Asta e, ca-n filme. AICI ESTEM BUBA. Fînd versiune originală, dar BETA (adusă de vajnicii mei colegi tocmai de la ECTS - Londra), am avut un ditamai BUG-ul. La secvența cinematică, cea în care se priade de margine și își pierde armele, jocul se bloca, apărea cursorul și ieșea în WIN. Am instalat jocul și salvarea pe mai multe calculatoare în redacție, dar parcă era bătut în cap, nu vroia, domnule, să meargă! Totuși, Murphy și legile lui! Omul ăsta avea ceva în cap când a scris respectivele legi! Propun o nouă lege. Legea Jocurilor BETA și a redactorilor: „Când ai de scris despre un joc, acesta se va bloca, dar nu la început, ci undeva după ce ai parcurs mai mult de două treimi din el, iar în momentul în care trebuie să plece revista la tipar, jocul o să-și dea drumul!”. De ce spun acest lucru? Pentru că exact așa s-a întâmplat! Acum am salvarea imediat de după secvența cinematică!!!

Mai departe am trecut cum nici nu mă gândisem că ar putea exista o creștere de genul acesta, dar iarăși creatorul (sau creatorii) de nivel mi-a confirmat bănuiala că nu este cam întreg acolo sus! (un soft de compilare, cred că-i cam lipsește). De aici încolo e chiar BUBA MARE: arme nu mai ai, cu sănătatea stai cam prost, dar este *imposibil* (cam pompos termenul, dar asta e)

Prince of Persia 3D's story is in the rich tradition of an Arabian Night's tale...

King Assan, the Sultan's young (and jealous) brother, is furious to find out that the Princess, who was arranged to be married to his deformed son Rugnor, has already gone off and married the Prince. So he lures the Prince and Princess into a trap. The Prince is beaten and thrown into the dungeons to die. The Princess is hauled away by Rugnor to his stronghold high in the mountains. And then things start getting rough...

The Prince must fight to free himself from prison and set out on a perilous adventure through exotic locales in pursuit of the Princess and her captors.

să ajungi în camera de control a dirijabilului și să-ți salvezi prințesa!

Oricum, ca să nu vă las cu ochii în ceață (mie nu-mi place să las un joc neterminat, nu dă bine la dosar, hehe!), voi scrie sfârșitul jocului în numărul următor, asta dacă nu îl terminați până atunci!

Și ca să vedeți că un walkthrough poate fi scris și la modul mai glumeț, deși jocul se dorește a fi cât se poate de serios. Are o mulțime de secvențe comice, iar vitalitatea lui Prince mă uimește, stă câte o

jumătate de oră agățat, într-o singură mână, de o muchie, mai subțire decât lama cuțitului! Cred că *Prince of Persia 3D* va stabili noi standarde ale atletismului internațional, de exemplu săritura de pe loc, sau săritura din doi pași (cum reușește el să sară 5 metri doar după ce a parcurs doi pași nu înțeleg și cu asta basta, pentru mine tot dosarele X rămâne!)

Hope you liked reading it, as much as I did writing it!

K'ebau



PlayStation®2

©1999, Sony Computer Entertainment Europe

Pe 13 septembrie 1999, Sony anunța la Tokyo data lansării celei de-a doua versiuni a răspânditei console. Astfel, în numai câțiva ani, Sony a reușit să creeze o adevărată piață pentru PlayStation... Ce urmează?

lansează în decembrie 1994 la Tokyo, deja mult așteptata consolă. După numai câteva luni, pe piața japoneză existau peste un milion de PlayStation-uri. În septembrie 1995, după o campanie publicitară agresivă, Sony lansa produsul și în SUA și Europa. De aici nu a mai fost decât un pas pentru a ajunge în vârful piramidei, astfel că până la ora actuală au fost vândute peste 50 de milioane de console în întreaga lume.

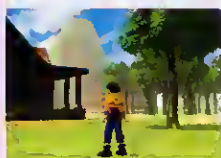
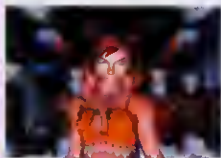
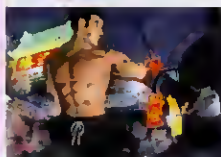
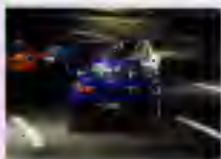
Însă planurile gigantului Sony nu s-au oprit aici. La numai câțiva ani de la succesul PSX începe lucrul la viitoarea consolă ce va purta numele de PlayStation 2. Producătorul a promis încă de la început un hardware ce va permite o grafică net superioară celorlalte console existente pe piață. După numeroase testări și după un ritm de lucru infernal, Sony anunța pe la sfârșitul anului trecut configurația viitorului produs. Zvonuri venite de prin Japonia spuneau că Sony PlayStation 2 nu va avea nici pe departe caracteristicile anunțate inițial. Doar zvonuri, pentru că PSX 2 a fost

lansat și este absolut impresionant.

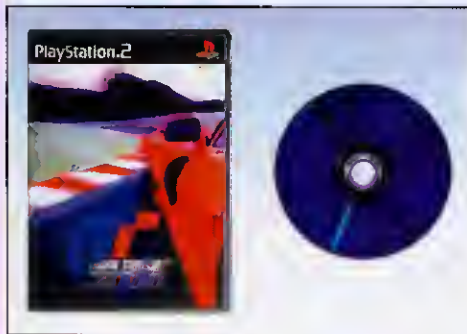
Sony a proiectat aparatul astfel încât să poată citi și DVD-uri și CD-uri audio, precum și CD-urile în format PSX. Un lucru foarte important de spus ar fi că probabil în viitorul apropiat majoritatea producătorilor se vor orienta spre DVD. Motivul ar fi că pe un astfel de mediu se pot stoca până la 17 GB de date. Astfel, Sony a pregătit consola pentru mileniul următor. În plus, din ce în ce mai multe filme au început să apară și pe DVD. Cel puțin în SUA și țările vestice întâlnești DVD-uri la orice pas. Astfel, consola va avea întrebuințări multiple: poate funcționa ca DVD player pentru vizionarea de filme și ca CD player pentru a asculta muzică. În plus, la Tokyo s-a anunțat că din 2001 se vor putea achiziționa și o serie de module ce vor permite conectarea consolelor la Internet și în rețea. Astfel, gamerii vor avea acces la diferite site-uri de unde vor putea face download pe medii de stocare puse la dispoziție tot de Sony. Pentru producători este o bună ocazie de a realiza titluri multiplayer și on-line.

Majoritatea celor care au stat cu ochii pe proiectul celor

de la Sony s-au întrebat ce producători vor fi gata să realizeze titluri pentru platforma PSX 2. Ei bine, în ziua conferinței de presă a fost prezentată o listă de distribuitori și producători cu adevărat impresionantă. Mai mult chiar, la Tokyo a fost prezentată și o listă de titluri care se vor găsi în curând în majoritatea magazinelor de specialitate. Într-adevăr, Sony nu a uitat nici un amănunt. Se pare că succesul noului produs este garantat. Chiar înainte de a scrie acest articol am avut o convorbire cu un coleg de la PlayPlayStation, o revistă care este numărul unu pe piața germană și care tratează numai subiecte legate de PlayStation, iar acesta îmi spunea că după el, odată cu lansarea PSX2, producătorii de sisteme multimedia vor începe să simtă o scădere a vânzărilor. Motivele ar fi prețul scăzut al consolelor care vor avea cam tot atâtea lucruri de oferit ca PC-urile multimedia. Oricum, părerea mea este că lucrurile stau undeva pe la mijloc, pentru că pe un PC, pe lângă jocuri, mai pui și un WORD și un program de proiectare și unul de editare audio etc. Dar oricum, ideea este că raportul preț/performanță la PSX 2



In 1990 s-a pus bazele proiectului ce mai târziu avea să devină un hit. În 1993 Ken Kutaragi devine vice președinte executiv al diviziei R&D, cea care va duce la capăt proiectul PlayStation. După o promovare puternică, Sony



este extrem de ridicat. În plus, argumentele colegului meu neamț mai erau, și aici îi dau dreptate, că unui PC trebuie să-i faci permanent upgrade-uri ca să-l aduci la standarde. Ba îți trebuie un accelerator că ăla vechi nu te mai satisface, ba o placă de sunet cu surround, ba o tastatură, ba un mouse... Un PC este mai rău ca o mașină, trebuie să bagi tot timpul bani în el... La PSX lucrurile stau mult mai simplu. Lăi cumpărat, ai sunet, ai imagine, mai poți vedea și-un film... Prin 2001 îți mai cumperi un mediu de stocare și un modul de acces la Internet și ai rezolvat problema... Parcă nici mie nu-mi vine să cred cât de simplu e...

Hardware

De ce este PlayStation 2 atât de deosebit? Am văzut mai sus câteva facilități care sunt și vor fi oferite de PSX2. Să vedem însă ce îmbunătățiri hardware a cunoscut noua generație de console. Sony a optat pentru realizarea unui procesor pe 128 de biți ce poartă numele de Emotion Engine. Frecvența de ceas a

sistemului este de 294.9 MHz iar memoria este de 32 MB. Frecvența de ceas a procesorului grafic, Graphics Synthesizer, este de 147.4 MHz. Sunetul este redat pe 48 de canale și memoria plăcii de sunet este de 2 MB. Procesorul Input/Output are o frecvență de 33.8 MHz sau 36.8 MHz (selectabil) și o memorie IOP de 2 MB. Viteza CD-ROM-ului este de 24X iar cea a DVD-ului de 4X. Din pachet va mai face

parte un controller analog pe numele lui Digital Shock 2, un card de memorie cu o capacitate de 8 MB, precum și diferite accesorii de conectare a consolei la TV. Interfețe: 2 porturi pentru controllere, 2 sloturi pentru cardurile de memorie, 2 porturi USB, i.Link, terminal pentru rețea și un slot pentru plăcile tip PCMCIA III. Toate acestea vor permite afișarea a peste 75 de milioane de poligoane pe secundă.

Astfel, PlayStation 2 reprezintă o soluție reușită pentru cei care intenționează să achiziționeze un sistem în scopuri multimedia. În ceea ce privește grafica, aceasta este de 10 ori mai rapidă și mai performantă față de prima versiune. Pozele vorbesc de la sine. Deocamdată nu am avut ocazia de a vedea un titlu PSX 2, însă cred cu tărie că jocurile vor satisface toate cerințele gamerilor. Producătorii au acum posibilități nelimitate de a crea titluri dinamice. După cum am mai spus, la ora actuală sunt în lucru extrem de multe jocuri. Primele poze și demonstrații oferite de PSX2 sunt de-a dreptul copleșitoare.

Prin facilitățile oferite, Sony întinde o gamă largă de utilizatori. După părerea mea, și nu numai a mea, PSX 2 se va vinde cel puțin la fel de bine ca prima variantă. Produsul va fi lansat în Japonia pe 4 martie 2000 și probabil în Europa pe la sfârșitul anului viitor și prețul său va fi undeva între 250 și 350 USD.

Florian Răileanu

PS and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Gigavitează ieftină?

Gigabyte atacă piața low cost cu un model de placă video bazată pe cipul Vanta 90 variantă mai redusă a lui TNT2) de la Nvidia. Deși are o memorie de numai 8 MB SGRAM, performanțele obținute sunt impresionante, putând fi comparate chiar și cu cele ale plăcilor cu 32 MB RAM. În categoria în care se încadrează, și anume a plăcilor cu memorie de 8 MB sau mai puțin, putem afirma că este by far cea mai rapidă placă

testată în redacția noastră. Deși la 2D nu iese în evidență, pe partea de 3D face ravagii, obținând, de exemplu, 66 frame pe secundă în testul Quake III la 800x600 pe un PIII la 500 MHz cu 64 MB RAM, performanță cu care majoritatea plăcilor cu 32 MB memorie nu se pot mândri. În 3DMark reușește să depășească 4000 3DMarks, performanță atinsă de obicei de acceleratoarele cu chipset 3Dfx Voodoo (bineînțele, pe aceeași configurație

de test). Și în Half-Life, cu Mine1, în 800x600, a depășește 21 fps, fiind printre primele plăci cu chipset NVIDIA care reușesc acest lucru, până acum rezervat plăcilor 3Dfx. Un element foarte important care contribuie la performan-

țele excelente îl constituie driverul plăci care sunt foarte noi și extrem de bine optimizate.

Ofertant: Caro Group
Telefon: 01-3101602
Preț: 68 USD



Savage 2000

S3 s-a pus pe treabă cu multă seriozitate și plănuiește lansarea unui super-procesor.

Despre GeForce 256 am vorbit. Știm deja că acesta a spart deja piața odată cu lansarea plăcii 3D Prophet de la Guillemot, ce folosește acest procesor. Va putea oare S3 să recupereze? Poate! Condiția care se pune este ca Savage 2000 să ofere putere. În ultimii ani S3 și-a câștigat o reputație extrem de proastă prin cipurile Virge. Anul trecut în toamnă a început însă să recupereze din handicap lansând pe piață procesoarele din seria Savage 3D. Se pare că politica firmei S3 a fost întotdeauna realizarea unor componente mai lente, mai ieftine, destinate majorității pieței iar apoi să crească calitatea produselor treptat. Seria Savage 4 a cunoscut îmbunătățiri continue, cu un cip ce suporta 32 MB RAM, multitexturare și bineînțele tehnologia de compresie a texturilor de la S3.

Proiectul Savage 2000 a purtat inițial numele de GX4. Încă de la început se zvonea că noul procesor va avea extrem de multe de oferit la

un preț cuprins între 169 - 229 USD. Întrebare care persistă este dacă Savage 2000 va fi într-adevăr capabil de a face față concurenței: 3Dfx cu Voodoo 4 (?) sau cipului de la Nvidia, GeForce 256.

La fel ca GeForce 256, Savage 2000 va încorpora un engine de transformare și luminare hardware. Este vorba de engine-ul T&L despre care am pomenit și în articolul GeForce 256&3D Prophet. Sigur că majoritatea jocurilor nu suportă încă această tehnologie, însă pro-

tabil că în viitor majoritatea titlurilor 3D vor folosi din plin engine-ul T&L. Se pare că Savage 2000 va folosi o memorie cu o frecvență de 166 MHz și o frecvență de ceas a procesorului de 143-150 MHz, ceea ce se traduce în aproximativ 600 de milioane de texeli pe secundă. Astfel, Voodoo 3 oferă aproximativ 360 de milioane de texeli pe secundă. Savage 2000+ va folosi probabil o memorie de 200 MHz iar procesorul va avea o frecvență de ceas de 166-200 MHz. Asta va duce la reprezentarea a aproxi-

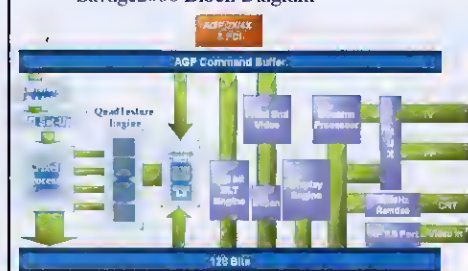
mativ 700-800 de milioane de texeli pe secundă. Cu cât rata de umplere este mai mare, cu atât placa 3D va putea textura și reprezenta pixelii mai rapid. Atât Savage 2000, cât și Savage 2000+ vor suporta până la 64 MB de memorie.

Ce se întâmplă însă cu grafica 2D? Fiecare placă grafică recentă are o grafică 2D extrem de rapidă. RAM-DAC-ul de 350 MHz din Savage 2000 va permite reprezentarea unor rezoluții mari, poate nu la fel de mari ca 3D Prophet. De asemenea, viitorul produs de la S3 va oferi suport pentru DVD și se pare că nu va lipsi nici ieșirea video. Și cine ar fi putut trece cu vederea S3TC? Tehnologia de compresie a texturilor. Această tehnologie, standard în DirectX, este din ce în ce mai mult sprijinită de utilizatorii hardware.

Primele plăci cu setul de cipuri Savage 2000 vor fi probabil realizate de către Diamond Multimedia și vor fi lansate în jurul Crăciunului.

Florin Răileanu

Savage2000 Block Diagram



GeForce 256 & 3D Prophet

S-ar putea spune că producătorii au început un adevărat război al procesoarelor grafice. Iar utilizatorul... stă, se uită nedumerit și nu știe ce să aleagă...



Nvidia și-a câștigat destul de mulți fani de când a lansat pe piață TNT 2. Firma nu s-a lăsat îmbătăta de succes și s-a pus pe lucru: noul lor proiect purta numele de NV 10. În ultimile luni s-au făcut multe speculații pe seama acestui procesor grafic. Producătorii spuneau în schimb că GeForce 256, cum a fost denumit ulterior, va revoluționa grafica pe PC. Așa să fie oare?

Vitează!

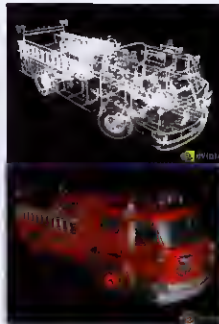
Transformarea și lumina poligoanelor sunt două dintre elementele din cadrul jocurilor 3D care solicită cel mai mult procesorul grafic. Mutând aceste calcule de la procesorul sistemului la placa grafică se eliberează un spațiu de calcul imens care este folosit mai apoi pentru a crea un AI, o logică de joc și un mediu mai avansat. Astfel, GeForce 256 va suporta un



engine T&L avansat, capabil de a afișa 15 milioane de poligoane pe secundă cu 8 lumini dinamice. Oricum, pentru ca și jocurile să suporte facilitățile oferite de engine-ul T&L, trebuie ca acestea să fie scrise pentru API-urile OpenGL sau DirectX 7, și trebuie codate special ca să poată beneficia de avantajele. Unele titluri, de exemplu *Quake 3 Arena* sunt pregătite să folosească hardware-ul T&L. Alte titluri vor urma în curând.

În plus, plăcile GeForce 256 vor permite utilizatorilor să-și pună pe plăci 128 MB de memorie. Desigur, plăcile cu asemenea memorie uriașă vor fi destinate în special utilizatorilor profesioniști. Denum de menționat mai este și interfața AGP 4X, care suportă specificațiile AGP „fast write”. Modul „fast write” permite procesorului principal să trimită date direct la placa video fără a mai fi nevoie să meargă mai întâi în memoria principală. Rezultatul: o grafică extrem de rapidă și net superioară față de ceea ce am putut vedea până acum.

Probabil că cea mai importantă caracteristică nouă adusă de cipul NVIDIA este suportul pentru compresia texturilor din DirectX, cunoscută ca DXTn sau S3TC. Astfel, compresia texturilor poate duce la o creștere a rezoluției din jocuri, ducând în același timp la economisirea de memorie. O a doua noutate ar fi Cubic Environment Mapping. Acesta duce la o reprezentare mai reală a mediilor și obiectelor. Se pare că ceilalți producători de cipuri au un concurent serios pe piață.



Guillemot – o firmă ultra-rapidă

Nici nu s-a anunțat bine terminarea lucrului la cipul GeForce 256 și lansarea acestuia pe piață, că Guillemot a și anunțat realizarea primei plăci 2D/3D care folosește noul procesor grafic. Astfel, se poate spune că 3D Prophet, noul produs al firmei Guillemot, este la ora actuală cea mai performantă placă 2D/3D. Având 32 MB de memorie, produsul celor de la Guillemot poate afișa aproximativ 15

milioane de triunghiuri pe secundă și 480 de milioane de pixeli texturați pe secundă. Imaginile alăturate vorbesc practic de la sine. Performanțele nu se termină aici: rezoluția maximă este de 1920x1440 în 16 milioane de culori și 2084x1536 în 65.000 de culori realizate cu un RAMDAC de 350 MHz. Aș vrea să văd și eu un monitor setat la rezoluțiile astea.

Credeți că asta-i tot? Nici decum, placa mai este optimizată pentru o accelerare a software-ului DVD și mai poate fi folosită pentru a reda pe un televizor titlurile DVD sau jocurile. Așadar, dragi gameri, vom asista la un sfârșit de mileniu furtunos. Deocamdată nu se cunoaște prețul acestei plăci și nici de când va fi disponibilă pe piața românească. Așteptăm cu nerăbdare prezentarea mai în detaliu a acestui nou produs Guillemot, ce poartă un nume cu adevărat înfrigorant.

Horian Railleau

Producător GeForce 256:

Nvidia Corporation

Producător 3D Prophet:

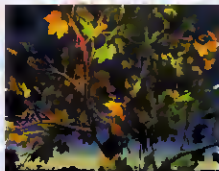
Guillemot International

Distribuitor:

UbiSoft România

Tel: 01/2316769

Fax: 01/2316766



Space Speculation

Căutând să împingă cât mai departe în zare frontierele spațiului, omul și-a pus grămezi de întrebări, și a găsit mormane de răspunsuri.

Din care răspunsuri, mare parte sunt pur și simplu fictive. Dar fictive științifice. Pentru că mariajul dintre știință și ficțiune, de la Lucian din Samosata sau Cyrano de Bergerac până în zilele noastre a adus fără îndoială o sumă de avantaje cercetării științifice. Fie și numai dacă ne gândim la faptul că o bună parte a celor care au rupt gura lumii prin descoperirile lor, au fost împinși spre știință încă din copilărie. Când lectura unor Jules Verne sau Kurd Lasswitz i-a făcut să viseze cu gura amplu deschisă la viitorul lor profesional. Vă rog să mă credeți, povestea noastră este adevărată, și îl avem ca ilustru exemplu pe Hermann Oberth. Tăticul, mămica, bunicul și bunica rachetelor, Hermann Oberth a reluat calculele lui Jules Verne din romanul „De la Pământ la Lună”, încercând să afle cât de realistă ar fi ideea datului cu tunul în Lună pentru o călătorie până la aceasta. Se pare că rezultatele nu au fost extrem de încurajatoare, dar ceea ce a rămas până la urmă a fost pasiunea savantului sibiian pentru rachete, provenită poate din admirația acestuia pentru ideile originale ale lui Jules Verne - cel care își frâna

proiectul lunar cu ajutorul unor... retrofuzee.

După această succintă introducere în care cred că am căzut cu toții de acord că legătura dintre știință și ficțiune este pe bune, este momentul să dăm legătura cu materialul CD-ului multimedia pe care îl prezentăm în articolul de față. CD-ule, te ascultăm!

„Da, deci, ... păi, ... suntem în direct? Da, deci, ... eu, în primul rând să mă prezint ... Mă numesc «Isaac Asimov's Library of the Universe - Space Speculation», dar prietenii mi-au spus scurt «Space Speculation», iar când vor să facă mișto de mine îmi zic și mai scurt - SS. După cum v-ați putut da seama din denumire, la alcătuirea mea s-au folosit texte din cărțile binecunoscutului autor de SF, cum ar fi «Isaac Asimov's Library of the Universe» și «Isaac Asimov's New Library of the Universe». Acum v-ați prins de ce mă tachinează prietenii cu «SS» și vorbe de genul «cărți legate în pielea autorului»? Rușine lor!

Dar, ce conțin? Păi, în primul rând sunt o colecție de idei interesante despre spațiu și evoluția cuceririi sale, fie că este vorba de trecut, prezent sau viitor. O constantă a prezentării multimedia pe care o

It Is There Life on Other Planets?

00:00 - 05:40



This is an artist's concept of what some people thought the Moon looked like.

conțin este permanentă legătura pe care domnul Asimov o face între literatura științifico-fantastică și realitatea cuceririi spațiului. E drept, nu a pornit chiar așa de timpuriu ca și tine, Marius, în inspirația ta introducere, cu Lucian din Samosata, ci mai spre zilele noastre, cu publicarea în 1683, de către Francis Goodwin, a scrierii «The Man in the Moon». În care un pământean ajunge în Lună, purtat de un vehicul straniu propulsat de o găște. Și tu te gândești la baronul Münchhausen, nu?

Nea Asimov este însă mai serios și continuă cu excelența scriere a lui H.G. Wells «Primii oameni în Lună», în care cetățeni britanici bine intenționați descoperă că Luna este legănată unei civilizații mult mai complexe și mai bine dezvoltate decât cea din care făceau parte. Și, iacăta, astfel se face legătura cu istoria ideilor noastre despre civilizațiile extraterestre. Idei în bună măsură preconizate, mai ales că ne-am obișnuit să ni-i imaginăm pe ET-și ca răi și ai dracului și porniți pe terminologii Pământului. Asimov exorcizează toți acești demoni ai SF-ului de consum, prezentându-ne o perspectivă luminoasă a cuceririi Universului, și aducându-ne în prim plan aspectele practice ale unei

atari întreprinderi. Fie că este vorba de depășirea vitezei luminii prin traversarea biperspasiului, sau de ascultarea unor posibile comunicații de origine extraterestre, de crearea gravitației artificiale în navele și stațiile orbitale ale viitorului sau de războiul în spațiu, vă asigur că eu, CD-ul «Space Speculation» sunt în permanență interesant, atractiv, și original. Vă mulțumesc. Marius, ai legătura!

Îți mulțumesc și eu, și vreau să-ți asigur pe cliților noștri că fiecare din cuvintele tale este perfect adevărat, și mie mi-ai plăcut, mai ales că, și asta ai uitat să ne spui, ai o mulțime de imagini interesante, în «Jdemii de culori vii. Iar fiecare cuvânt mai științific folosit în «Space Speculation» este explicat într-un dicționar vast, ce sprijină teoretic conținutul CD-ului.

Acestea fiind zise, cu speranța că rubrica noastră vă va plăcut, vă așteptăm pe aceleași pagini în numărul viitor. La revedere!

Marius Ghinea

Produs de
Zona Publishing
Oficiu:
Mălina, Iași Mare
Tel: 02-222.1



Plante și animale

Colecția „Zane Home library” produsă de Zane Publishing conține o serie numită „Science series”. Din aceasta, avem aici CD-ul „Plants&Animals”.

Plânți și animă! - vă rog, lăsați-mi plăcerea acestei traduceri cu iz cazon („...cu verdele-n sus!”), pentru cunosătorul (în) - este un produs multimedia destinat în special celor a căror vârstă este cuprinsă în intervalul închis 8 - 14 ani. Cel puțin așa scrie pe carcasa CD-ului, în colțul din dreapta sus. După consumarea integrală (la modul audio-vizual, totuși) a acestui CD, eu îmi manifest senzația pozitivă la adresa producătorilor săi, și negativă la adresa maselor largi populare de oameni ieșiți de pe băncile școlii, că „Plants&Animals” oferă cunoștințe semnificative în domeniu și celor trecuți binisor de 14 ani. Sau mai puțin binisor, mai degrabă trecuți nasol de 14 ani - adică, cum, domnule, să nu știi care este diferența dintre mușchi și licheni, sau că ornitorincul „hi! hi! hi!... ? Zicea duios, cândva, o don’șoară de liceu (chiar Colegiu Național), printr-a doispea: „Zahărul se extrage din mină, nu?”. Bățul prelung din lemn folosit ca indicator tremura peste harta economică a României, în căutarea febrilă a simbolurilor ce indicau minele de zahăr ale țării. Pe bune. „Țării, cât mai mult ... glucide!”

Spre disperarea majorității, dornică de majorări salariale, incluzând firese și pe

mineri, nu este rost de un spor de sănătate. O scurtă incursiune prin materialul CD-ului „Plants & Animals” pune la punct această aspră nedumerire asupra anumitor maladii profesionale minerești - cum ar fi diabetul, de-o pildă. Sau glucoza - vata de zahăr la plămâni.

Duși la plante ...

Și suntem luați, ca să zicem așa, încă de la rădăcina lucrurilor (repet, nu uitați, „...cu verdele-n sus!”). Chiar dacă, în principiu, toată prezentarea simplifică cumva noțiunile ce presupun o mai vastă cunoaștere a chimiei și fizicii, cu aplicațiile lor în biologie, aceasta nu reduce cu nimic volumul de informație semnificativă pe care ni-l oferă CD-ul „Plants & Animals”.

Pornind de la un model simplificat al plantei, care este un ce alcătuit din două tipuri esențiale de celule - cele care susțin mecanic planta, cu ajutorul unor pereți de celuloză - și cele care ajută la hrănirea plantei, se ajunge, cu ajutorul clorofilei, la fotosinteză. Prin care, din lumină solară, apă, dioxid de carbon și substanțe provenite din sol, se obțin carbohidrați, ce sunt hrănitori atât pentru plante, cât și pentru întreaga piramidă trofică ce le are ca bază. Datorită acestuia și proces, atât silea cât și



... și la animale

trestia pot face o concurență absolut neloială minelor de zahăr. Și cum cei de la Zane Publishing au darul de a nu uita nimic esențial, suntem aduși cu fața spre ecologie, tocmai aici, la procesul de fotosinteză. Care generează, ca produs secundar, oxigenul, atât de necesar „... bla, bla, bla ... De unde necesitatea de a fi protejate pădurile, care, în ultimul secol, au fost și sunt exploatare pur și simplu irațional - în special cele tropicale, acolo, prin bantustane, inclusiv cele amazoniene, iar aici nu este nici un bla, bla, bla.

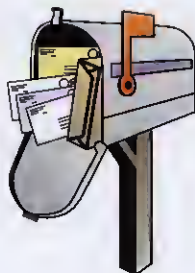
Oricum, sunt atât de multe chestiunile importante în înțelegerea apariției și dezvoltării regnului vegetal, încât am considerat inițial că acest CD nu le va putea acoperi. Am crezut că lucrurile vor rămâne la nivelul „celule, fotosinteză, oxigen, cu semințe, fără semințe, unele-s mici, altele-s mari”, așa, ca pentru 8-14 ani (oare?). Și când colo, ești luat ușurel de cerebel și dus firese în chestiuni mai de fineță, cum ar fi motivul pentru care mușchii și lichenii sunt de mici dimensiuni, modalitățile prin care plantele sunt capabile să reziste la condiții extreme de temperatură și presiune, sau exemple de simbioză sau, dimpotrivă, parazitism în lumea vegetală. Interesant și plăcut.

Întocmai ca și în secțiunea dedicată plantelor, partea din CD care se ocupă de faună acordă o foarte mare atenție clasificării animalelor. Este astfel foarte clar explicat cum este împărțit regnul animal pe ordine, clase, încrengături și specii, și care au fost criteriile care au stat la baza unei astfel de ordonări - adică, de ce și prin ce moluștele sunt moluște, mamiferele, mamifere și reptilienii reptile, ca exemplu. Nu lipsesc nici aici amănuntele privind metabolismul animal și elemente de comportament, dar spațiul limitat ne determină să punem capăt acestei prezentări. Nu fără a mai menționa existența unei secțiuni aparte dedicate teoriilor evoluționiste, în corelare cu modalitățile de înmulțire specifice diverselor specii de animale. Imagini excelente, comentariu inspirat, accesibil dar totuși succulent în ceea ce privește informația științifică, iată de ce CD-ul multimedia „Plants&Animals” mi se pare indispensabil în biblioteca juniorului dornic a se introduce în științele biologice.

Marius Ghinea



Produs de
Zane Publishing
Cămin
Mădăraș, Botoșani
Tel: +40 222 21 11 11



8. Dacă se merită... poate.
9. Mere și fără original
10. N-am înțeles ce vrei la chestia asta...
11. Quake 3 e în America, unde-i e locul, și Daikatana tot pe acolo, parcă...
12. Cea mai tare critică!

Daniel „Reptila” - Vâlcea

Uite, domnule, și o scrisoare k lumea. Daniel, îni pare rău că situația financiară este cum este, și ai tot dreptul să înjuri pe cine înjuri, mă bucur totuși că-ți plac CD-urile Level, și că sistemul de abonament te avantajează. Schimbarea la sistem nu prea se merită, mai bine rămâi la un Mendocino 333, decât să treci la un K6-2 350 sau 400. La plăci grafice, NVIDIA Vanta cu 16MB este numai bună pentru tine... dacă mai sunt nelămuriri, dă și tu un telefon la redacția Chip și lămurăște-te.

See ya!

Murar Cristian - Bistrița

Am luat la cunoștință problemele tale cu prețul revistei, dar cam asta este situația nu avem ce face. În ceea ce privește problema ta cu placa grafică, nu am nici o idee ce se întâmplă. Poate ar trebui să re-instalezi driverele... habar n-am. Rubrica EXTRA de pe CD va mai apare de fiecare dată când vom avea câte ceva de pus acolo. Până atunci, răbdare.

Bye!

Georgio

Și eu care speram să nu mai fiu nevoit să fac corvoada asta de a răspunde la scrisori, nite că m-am trezit luna asta omu' de serviciu la scrisori... Treabă foarte grea, dat fiind numărul scrisorilor precum și unele cindătenii care mai apar, pe ici pe colo. Dar promit să încerc să nu răspund la scrisori care ne laudă în sus și în jos, pentru că eu, personal, m-am săturat, și voi răspunde doar la tot felul de cindătenii și critici! A! Încă ceva... măi oameni buni, noi consumăm 6 pagini cu rubrica de scrisori... dacă ați citi toată rubrica v-ați mai lămurii în anumite privințe, pentru că, zău, nu are rost să tot răspundem, număr de număr, scrisoare de scrisoare, la aceleași întrebări! Păi, întrebați de carcase de plastic, de poster... Când vom pune un poster sau carcasă veți fi primi să o aflați! Insistențele sunt bune... dar, la o adică, mai sare și maștara' omului!

Preoteasa Toma - Slatina

Mă bucur că ai reușit să faci rost de Commandos: BTCOD, și sper că-ți place la fel de mult cum mi-a plăcut și mie. Baftă la școală, și uite că ți-am răspuns la scrisoare...

Bye!

Alexandru Bighea - Craiova

V-am scris și luna trecută... așa că voi trece la critici direct.

1. Ce mai faceți?
2. Prețul revistei s-a mărit pentru că: a. nu mai aveți nici un ban în visterie, b. crește inflația la unguri, c. crește inflația la noi, d. strategie de marketing.
3. Majoritatea gamerilor cred că, plătit 50.000 lei pe o revistă, vor primi CD cu jocuri de genul Fifa99, Heretic2, dar ceva mai bun de Descend1 sau

Sim City 2000 nu o să reușiți să puneți.

4. Am înțeles că aveți și noi o fabrică de CD-uri, ce mai căutați la străini?

5. Postman pe CD chiar nu se poate pune?

6. Ce ați făcut cu concursurile?

IDEE: scădeți calitatea hârtiei și creșteți numărul de pagini

7. Puneți și alte drivere pe CD, nu numai cele din gama Voodoo

8. Dacă am avea ceva de pus pe CD, putem să vi-l trimitem pe o dischetă sau prin e-mail?

9. Unreal Return to Napali mere și fără original, sau e doar add-on?

10. Tiberian Sun fără note și alte alea: da ori ba?!

11. Unde e Quake 3 și amicul său Daikatana?

12. Poate veți publica scrisoare!

Alex

Salut Alex!

Voi fi pe cât se poate de scurt.

1. Măi, omule, nu înțeleg ce cauți întrebarea asta la critici, dar, mă rog... Facem bine!

2. Nici a, b, c nici d, dar pentru că era nevoie de o re-actualizare a prețului... Am păstrat prețul un an întreg, timp în care s-au schimbat multe.

3. Dacă zici tu...

4. Fabrică de CD-uri română? Ha, ha, ha! Păi, ți-ar plăcea să dai telefon din cinci în cinci minute la redacție să întrebi de ce nu merge aia sau alta?

5. Nu!

6. O întrebare excelentă pentru rubrica de critici... Am făcut ce am făcut, tre' să te uiți prin revistă și o să vezi.

Idee: no, can do! Nu facem compromisuri de acest gen

7. Pentru că acestea sunt cele mai populare.





Vasiliu Adrian - București

1. La mai multe chestionare!
 2. Sugestii: puneți muzică pe CD, poster A2 în revistă, puneți poza pentru coperta CD-ului pe CD, să nu măcelăresc revista; unii mai au și imprimantă. Pe un CD viitor mai puneți CD Labeler 2.0!
- La mai mare, Vasi

Salve Vasi!

1. Așa să fie...
2. Muzică pe CD, am mai avut noi... poate pe viitor. Cu posterul am pierde din paginile revistei, iar, dacă ar fi inserat, ne-ar costa o groază! Poza de coperta CD-ului nu o punem pe CD pentru că așa cum unii au imprimantă, alții nu au. Cu CD Labeler, poate când apare o versiune mai nouă!

Biliuță Andrei - Focșani

- [Introducere clasică cu Bla-bla-uri] Am și eu niște propuneri și niște întrebări:
1. Când faceți un review la joacele Quake1,2,3?
 2. Cam cât costă un procesor PIII, dar un calculator PL.II.III?
 3. Puneți și voi niște postere (mai multe)!
 4. Dacă măriti numărul de pagini, măriți și rubrica de mail?
 5. Câte scrisori ați primit până acum?

6. Puneți carcasă la CD!
7. Găsiți un mod să sigilați revista.
8. Trimiteți review-ul de Quake la mine acasă.
9. Mai băgați și voi un joc full 2D, să nu ocupe prea mulți baiți [pe ce lume ești?]
10. Un joc full 3D pe an
11. Care e jocul cel mai jucat în redacție?
12. Ciue a fost tata lui LEVEL, și când a trăit?
13. Cum fac rost de Silver, MDK2, X-WING Alliance și Star Wars - Rogue Squadron?

Aloha!

Uite că am răspuns ultra rapid la scrisoarea ta. În ceea ce privește computerul pe care ai vrea să-l cumperi, trebuie să vezi cât te ține buzunarul și apoi să te mai consulți și tu cu o firmă, două. Dar, să trecem la propunerile și întrebările tale:

1. Review la joacele ălea am făcut deja, cu excepția lui Quake3, care încă nu a apărut
2. Prețurile diferă de la firmă la firmă, ar trebui să te interesezi chiar tu.
3. Mai multe? Păi, nu avem nici unul! Și nici nu cred



că mai punem vreunul prea curând, se consumă spațiul de articole.

4. Cred că am făcut asta deja.
5. Chiar crezi că le numără cineva? E greu să răspunzi, darămite să le mai și numeri.
6. Nu! Ar costa prea mult, și, personal, nu văd la ce bun.
7. Păi, este sigilată deja... tu cum o cumperi? Nu este într-o țiplă?
8. Nu prea cred.
9. și 10. Dacă reușim să punem un joc, o să punem unul ca lumea.

11. Cel mai jucat joc? Păi, pe departe Starcraft: Brood War, urmat de Asheron's Call, pe care-l butonează exclusiv Claude, de dimineață, de la zece, până-l uită Dumnezeu! Într-un timp am mai jucat niște FIFA99 și Quake 2... dar nimeni și nimic nu poate detronea Starcraftul. Nu încă, oricum.

12. Nu prea înțeleg între-barea...

13. Fie de la firmele care au reclamat în revistă, sau, dacă la ele nu sunt jocurile respective, va trebui să mai întreb în stânga și în dreapta.

Salut!

TNT - Iași

Salut!

1. Puneți poster!
2. Puneți poster cu Half-life!
3. Unde sunt mascotele de pe coperti cu Hi! Are you ready? și cu Jump to the next Level!
4. Ce notă a avut Half-life? Dar Fifa 99? Nu cred că ați făcut review la jocurile astea.
5. De ce a luat 73 Unreal - RTN și Wolf3D 75?

Salut TNT!

1. Ehe, și eu credeam că nu o să trebuia să mă răspund la întrebări legate de postere...
2. Ia uite, iar vrem poster...
3. S-au preschimbă în reclame!
4. Am făcut review la ambele jocuri, fmi pare rău că le-ai pierdut!
5. Pentru că Wolf era mai nișto, la VREMEA lui, decât Unreal, ACUM.

Bye!

Bitiușcă George - Iași

Am și eu o listă de întrebări [tu și tot poporul!]

1. Ce înseamnă pathfinding?
2. Când apare Fifa 2000?
3. De ce nu faceți review-uri la jocuri de prin 97 - 98?
4. Pe sistemul meu [urmează descrierea] poate rula AOE2 la maximum?
5. De ce pe 1027x768 Settlers 3 se mișcă ca al de jos?
6. Puneți încă 50 de pagini și preț de 50.000 lei.



7. Demo-uri mai multe și mai scurte
8. DLH-uri pe luna respectivă
9. Review la LED Wars, Dark Colony, Ignition?

Salve!

1. Procesul de găsim a drumului, căii, poteci, cărării, de pinde de context
2. Prin octombrie
3. Am făcut deja, și o să facem mai încolo, probabil la Review Special
4. Da
5. Deh, cere prea multe resurse... dar, de ce vrei tu să joci la rezoluția aia, nu pricep...
6. Asta rămâne de văzut
7. Bună gluma... Nu noi facem demo-urile, și nici nu avem voie să le modificăm. Cum sunt, așa apar pe CD.
8. Asta punem în fiecare număr!
9. Am făcut deja.

Bye!

Speedman - Bumbești-Jiu

Salut!

Sugestii:

1. Carcasă la CD.
2. Poster.
3. Ceva muzică pe CD

Salut!

Frumoasă caligrafie!

1. Am mai răspuns de un milion de ori!



2. Și aici la fel

3. Dacă punem mâna pe ceva bun, o să aveți și muzică!

Grădinaru Alex - București

[Nu o să transcriu toată scrisoarea, pentru că nu are rost. Țin însă să precizez că se numără printre cele mai inteligente, care nu insistă asupra unor lucruri inutile, cum ar fi: vreau carcasă, vreau poster, vreau muzică]

Mă bucur că ți-a plăcut atât de mult Kingpin, iar, dacă cumva va apărea și o continuare, poți fi sigur că vom fi primii – bine, bine, printre primii – care vor scrie despre el. În legătură cu Mortyr însă, nu mă pot pronunța, pentru că eu nu l-am jucat. În ceea ce privește superficialitatea din articolul referitor la Age of Kings, trebuie să-ți explic câte ceva, pentru că eu am fost cel superficial. Problema a fost că, la împărțirea articolelor, atunci când fiecare vine și propune jocul despre care vrea să scrie, și se selectează titlurile care urmează să apară în revistă, Marius Ghinea nu a fost prezent, motiv pentru care eu am ales să scriu despre AOK, în aceeași zi, însă, m-am întâlnit cu Marius care mi-a spus că el vrea să scrie despre joc și că s-a și pregătit pentru articol. Astfel, am ales – fiind vorba doar de un preview – să scriu în acel mod articolul cu pricina pentru a pregăti, dacă vrei, un

review pe cinsre scris de Marius. Așadar, sper că înțelegi că ar fi fost cam de prisos să mă apuc să fac un preview, în care să zic mai tot ce se poate, ca apoi Marius să revină cam cu aceleași elemente, lucru care ar fi condus oricum la alte critici, de genul: „de ce consumați atâta spațiu cu două articole, în două numere diferite, în care ni se spune același lucru?” În ceea ce privește filmele care mai apar prin revistă, te asigur că și revistele din străinătate mai țin oamenii la curent cu aparițiile din lumea filmelor... că doar nu stăm cu toții cu nasul în monitor, mai avem și noi o viață socială, una, alta... acum, stați liniștiți, că doar nu s-a început să facem câte un review la vreo operetă... Topul cu jocurile... rămâne de văzut... teoretic, ar trebui să avem câte un top pentru fiecare gen de jocuri, pentru a face o diferențiere clară, dar așa s-ar complica prea mult lucrurile. Mă bucur că apreciezi utilitățile găsite pe CD, precum și pozele de ultimă oră. Iar la calitatea demo-urilor, ai perfectă dreptate, calitatea unui demo ține exclusiv de cei care fac jocul. Astfel, nu noi facem demo-urile – cum credeau unii – și nici nu decidem noi cât de mare are voie să fie un demo. Cum este, așa îl punem.

Pentru cele două probleme ale tale. În primul rând, ai putea să montezi acceleratorul voodoo2 pe Riva TNT, deși în cele mai multe cazuri nu este nevoie, dar, da, ar ajuta la Glide Environment. Setările trebuie să te faci din driver și/sau direct din jocul cu pricina. În ceea ce privește patch-uri pentru Unreal... nu știu dacă a apărut unul care să rezolve problema cu TNT-ul. Poate ar trebui să te uiți pe CD-urile Level, că au mai apărut o grămadă acolo (și eu am avut nevoie), iar dacă nu, poate găsim noi unul... o să caut.

Bye!

Grigore Valentin - București

Dragă Level,

Sunt Vali și am un Pentium 233. Admir revista Level foarte mult. În ultimele luni nu

au mai apărut jocuri de aventură? De ce nu puneti pe CD un joc de șah. Cam cât costă un nou tub de cerneală.

Cu drag, Vali

Dragă Vali,

Noi suntem Level și avem mai multe calculatoare prin redacție. Admirăm cu toții fanii care ne scriu în fiecare lună. În ultimele luni nu prea au mai apărut jocuri de aventură, dar, în curând, va apărea Faust, un joc foarte fain. Pentru că nu avem drepturile de a pune un joc de șah pe CD. Prețul unui tub de cerneală depinde de ce fel de tub este vorba, dacă e unul de stilou, nu poate să fie un preț prea ridicat. Dacă este vorba de vreo imprimantă pretențioasă, s-ar putea să coste mai mult.

Cu drag, Level

Mona - Lugoj

Servus,

Mă bucură părerea ta despre Level. În ce privește muzica și posterele, cred că nu mă voi repeta pentru a milioana oară. Despre TR4 nu avem încă prea mult material. Când o să avem, o să-l publicăm.

Bye!

Păltănea Florin (bugster) - Ploiești

Salut!

Bey, îmi pare rău că a trebuit să scumpim revista, dar așa nu se mai putea. Am ținut prețul la fel, timp de un an, și nu cred că mai trebuie să-ți amintesc câte s-au mai scumpit între timp. Era totuși normală această scumpire. În ceea ce privește celelalte chestii din scrisoare, cred că ar trebui să ieți direct legătura cu Florian Răleanu.

Bye!

Turcu Ciprian Zork - București

Salutare!

Îmi pare rău că ai avut neplăceri cu CIH-ul, și că a trebuit să-l duci la „depanat”. În legătură cu problemele pe care le-ai avut la instalarea sistemului, sau cu alte jocuri, și mai ales cu eroarea „NO EXTENDED MEMORY DE-

TECTED”, cred că ar trebui să încerci să adaugi la config.sys următoarele rânduri:

DEVICE=C:\WINDOWS\MMIO\SYS

DEVICE=C:\WINDOWS\MMIO\IOX86

Dacă nici așa nu mere, cred că ar trebui să te adresezi celor care ți-au depanat computerul.

Salutis!

Cotoi Cristian - Galați

Ave Cezare! Și ție...

Zici că ai scris pentru prima dată? Sper totuși să citești mai des rubrica de mail, pentru că poate vei observa și tu cât de des apare un răspuns anume la o întrebare anume... Vrei poster? Deocamdată nu se poate, când se poate se poate, dar acum nu se poate... Klar? În ceea ce privește rubrica de scrisori pe CD, nu cred că este o idee tocmai bună. Ultima replică din articolul Panzer General 3D: Assault se traduce: „Atenție! Atențiune! Panzer e din nou aici!” Care este problema cu scorul de la Unreal: RTNP, crede-mă că a fost evaluat pe cât se poate de obiectiv. Lupta care se dă între Unreal și Quake, se desfășoară de foarte mult timp. Unii zic, fără nici un fel de probleme, că Quake rulează și că Unreal sux, precum și mulți alții susțin contrariul. În ceea ce mă privește, Quake este destul de bun când vine vorba de omorât pe bandă rulantă, are o grămadă de acțiuni și o tonă de monștri și alte drăcii. Unreal, însă, pune





mai mult accent pe poveste, pe atmosferă. Astfel, depinde de fiecare gamer și de preferințele lui în legătură cu aceste două joace. Părerea mea proprie și personală este că Unreal este ceva mai fain decât Quake – și cu asta presupun că mi-am pus în cap o droaie de gamer-i, care o să mă atace, mai mult sau mai puțin direct, pentru cele afirmate. Oricum, sunt deschis la opinii și păreri. Dacă vrei să te convingi, cred că ar trebui să le joci pe amândouă pentru a alege singur ceea ce-ți place.

Salut!

Eddie - Satu Mare

Salut!

Am luat la cunoștință toate problemele, bug-urile, pe care le-ai găsit prin Tiberian Sun. Sunt de acord cu tine... în ceea ce privește erorile respective, dar asta este, acum nu poate nimeni să facă un joc perfect, care să nu aibă absolut nici un fel de bug. În ceea ce privește TA, din nefericire, nu-ți pot împărtăși preferința, pe mine nu prea mă atras TA... în schimb, îți pot spune că Starcraft: Brood War este cel mai tare joc. Are și el destule bug-uri, dar, cel puțin în multiplayer, este cel mai tare joc de până acum!

Bye!

Nicu - Fetești

Mă bucur să aud că lumea jocurilor a mai câștigat un fan. Din nefericire va trebui să-ți

spun exact ceea ce sperai să nu auzi, și anume, că nu putem introduce noutăți din lumea computerelor (hardware, software), pentru simplul motiv că suntem o revistă de jocuri. Prin Level vei afla totuși despre cele mai noi plăci de sunet sau plăci grafice, care sunt utile jocurilor. Pentru alte informații, îți recomand, din toată inima mea de gamer, revista Chip, din care vei afla tot ceea ce te interesează. Dacă reușești să te și conectezi la Internet, după cum spui – pentru a te conecta ar trebui să te informezi la niște firme de providori de Internet de prin București – atunci vei avea acces la cele mai proaspete știri din lumea IT-ului.

Salut!

Cocărdan The Maniac Adrian - Vatra Dornei

!!! Hello!!!

[Ăsta pune multe semne de exclamație. Ia-luă-ți la rost!]

Până acum câteva săptămâni, nu auzisem de revista LEVEL??? decât la televizor. De! În orașul nostru nu prea apar reviste cu temă PC, dar de la o vreme începeau să apară pe la tonele tot felul de reviste, și nu mică mi-a fost mirarea când am văzut LEVEL. Am cumpărat-o din prima zi când am văzut-o și, citind-o, am rămas cu o im-

presie foarte bună
Go LEVEL!

Salut băi, maniacule!

Sper să nu te superi că ți-am tăiat o bucătoale din scrisoare, dar am atins punctul nevralgic. Revista noastră ajunge și în orașele mai mici și mai îndepărtate, iar cititorii o primesc cu drag. Acest lucru ne bucură nespus de mult. Bineînțeles că dintre toate revistele ai ales LEVEL. Este cea mai bună, nu? La majoritatea întrebărilor tale vei găsi deja răspuns în această rubrică.

Cât despre placa grafică pe care am înțeles că vrei să o cumperi, din moment ce banul nu contează, îți recomand Creative Graphics Blaster Ultra TNT 2. Colegii mei de la CHIP au o părere foarte bună despre această placă grafică.

Sper că ne vei mai scrie.

See you at the next LEVEL!

Grădinarăța Valeriu

- București

Salutări LEVEL!

V-am mai scris de încă trei ori, dar nici o veste. [Uite că ți-a venit rândul.]

[Trecem peste laude, pentru că noi suntem modești de tot! Ajungem direct la întrebări. Acestea sunt 1, 2, 3, până la 8]

Infinit jumps to the next LEVEL!!!



Salve Vali, sau Valerică, sau cum ți se pare!

Trec direct la problemele tale:

1. Cu astfel de probleme se confruntă mulți gameri. Din când în când mai reinstalează Windows-ul. Măcar o dată la două luni.

2. Poate nu ai cablul dintre placa de sunet și CD-ROM.

3. Cu cel mult 160-170 de \$, problema ta cu procesorul și memoria se poate rezolva.

4. OK.

5. Așa și intenționez.

6. Ne străduim.

7. Nici una. Unul este varianta europeană, celălalt este de peste ocean.

8. Nu se poate. Și așa nu prea avem loc.

Mai scrie-ne!

Bye!

Funieru Bogdan - București

Nu o să-ți public scrisoarea (sper să nu te superi), ci o să trec direct la problema ta cu up-grade-ul. Asta deoarece destul de recent m-am confruntat cu aceeași problemă. Soluția pe care am ales-o eu, a fost schimbarea procesorului și a plăcii de bază pentru început. Apoi, când vei strânge niște bani, poți schimba și placa grafică.

Baftă, și la cât mai multe up-grade-uri!

Ciao!

Ne-au mai scris:

Orăgan Ciprian (Buzău), Craiu Adrian (Călărași), Balogh George Adrian (Constanța), Adi Sapintid (Ploiești), Constantin Bogdan (București), Necula Teodor (Tecuci), Jozsa Daniel (Tg. Mureș), Constantinescu Alex (Bârlad), Mihael Pop (București), Takacs Paul Andrei (București), Frățilă Vlad (Pucioasa), Blidariu Adrian (Caransebeș), Matrix (București), Irineș Adrian (Brașov) și mulți-mulți alții. Tuturor vă mulțumim și așteptăm în continuare scrisorile voastre.

Horro (n)scopul gamerului

Ovine

(21.03-20-04)

Probleme cu sănătatea, mai ales că vine frigul. Soluția este una extrem de simplă. Să meargă compu' non-stop, că degajă căldură. Aștia de la Termo, sau cum îi mai spune, nu ne vor ajuta, așa că ne descurcăm și noi cum putem.

Bull(ă)

(21.04-21.05)

Praf meteoric în constelația dumneavoastră. Cauză din care previziunile astrale sunt incerte. Am putut observa că vă pândește un pericol de cădere de la înălțime. Stați pe scaun, ca să evitați așa ceva. Și, pentru mai multă siguranță, să aveți în față una bucată PC cu toate dotările.

Siamezi

(22.05-21.06)

Vă recomand o perioadă de repaus la pat pentru a scăpa de starea de oboseală care v-a cuprins. Ar fi indicat să aveți în mână dreaptă un șoricel, iar în stânga una tastatură. Cu înfrăsoșu, dacă se poate, că e mai sănătos (face bine la os).

Cleștișori

(22.06-22.07)

Cei născuți în prima decadă a acestei zodii, sunt cei născuți în primele zece zile. Cei din a doua decadă, s-au născut în următoarele zece zile. În ce zile credeți că sunt născuți cei din cea de-a treia decadă. Se acordă premii pentru răspunsurile halooase.

Tata lu' Banu'

(23.07-22.08)

Un dușman de moarte luptă să-i doboare și să-i înfunde cât mai adânc pe toți leii. Este urât, hidos și trebuie să scăpăm de el cu orice preț. Se numește Remeșoi, și se află în slujba dolarului.

Carcasa CD-ului



Barbie

(23.08-22-09)

Poluxul Mare se află în constelația lui Jupiter, care se află în conjuncție favorabilă cu Uranus, intersectat cu orbitala lui Venus. Cometa Halley și-a lăsat amprenta asupra acestei constelații și, cum există sute de miliarde de stele, pot continua la infinit.

Balansoar

(23.09-22.10)

Se poate spune că nimic nu poate să vă meargă rău. Cu sănătatea stați excelent, banii curg grămadă, iar la capitolul dragoste, ce să mai vorbim. O singură precizare. Când am studiat stelele din constelația dumneavoastră, mi se spărseseră lentilele din telescop, așa că am inventat tot.

Veninosu'

(23.10-21.11)

Astrele din constelație formează trei litere, dacă sunt studiate cu atenție. Aceste litere sunt RTS. Sau parcă RPG. Sau... Cel mai bine ar fi

să jucați tot ce prindeți, pentru mai multă siguranță. Nu iertați nimic și totul va fi bine. Pe onoarea mea.

Săgeată

(22.11-21.12)

Se pare că din mâna dumneavoastră va pleca o sumă importantă de bani. Fie veți cumpăra un nou joc, fie optați pentru un up-grade. Soluția pe care o propun eu este un abonament la LEVEL, ca să mai discutăm despre stele și d-astea.

Țapicorn

(22.12-20.01)

Cruditatea și caracterul sângeros care vă caracterizează, vor fi scoase la lumină de pătrunderea lunii în conul de umbră al Soarelui. Ce nu credeți că are și asta umbră? Am fost eu pe acolo și m-am întors cu o răceală în mine. Noroc cu Panadolul.

Instalator

(21.01-19-02)

Dacă nu vă iese treaba ca lumea, lăsați-vă de meseria

asta. Am eu pentru voi o meserie care e cool de tot. Faceți-vă gamer, și bucurați-vă de frumusețea jocurilor de calculator. Merită din plin să intrați în rândurile butonariilor.

Bești

(20.02-20.03)

Odată cu apropierea sezonului ploios, pentru cei din această zodie începe viața adevărată. O singură problemă îi amenință destul de serios pe nativii acestei zodii: inghețul. Și ar mai fi o chestie. Vă trebuie un computer acvatic. Fără computer, e nasol.

V-ați născut în noiembrie. Un călduros „La Mulți Ani!”. Dacă nu, mai vorbim luna viitoare. Asta dacă o să mai aveți chef să citiți toate prostiile pe care vi le scriu. Hai că plec să joc ceva că, dacă nu, înnebunesc.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 2 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 37075 deschis la Societe Generale Brașov.



☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei

☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

| | | | | |
|----------------|---------|-------|-----|-----|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Județ | | |
| Telefon: | E-mail: | | | |

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

LEVEL

11/99



De ce vă uitați toți așa nedumeriți ?
Ce nu este clar ?

Acum, abonamentul la **LEVEL**
vă oferă o reducere de **40%**
față de prețul de pe copertă.
Ce mai aștepți ?

Tombola LEVEL

În revista din luna septembrie am publicat un chestionar prin care urmăream să aflăm părerea dvs. față de revistă. Iată și câștigătorii tombolei :

Constantinescu Adrian Cornel (Tulcea) - jocul **Megarace 2**, oferit de Monosit Comimpex

Milea Constantin (Ploiești) - jocul **Dungeon Keeper 2**, oferit de Best Computers

Butnaru Bogdan (Buhuși) - jocul **Army Men 2**, oferit de Ubi Soft România

Crișan Caius (Timișoara), **Teacă Bogdan** (Alexandria), **Aurel Pișleagă** (Caransebeș), **Vlăduț Mihai** (București), **Cârpanu Ștefan** (Timișoara), **Niculăe Barbu** (București), **Ene Vlad** (Buzău) - jocul **Syphon Filter**, oferit de Sony Overseas

Cristea Cosmin (Craiova), **Modoran Vlad Ștefan** (Ploiești), **Crețan Daniel** (Deva), **Antoși Marius** (Brașov), **Bușu Adrian** (București), **Neagu Cosmin** (Buzău), **Pampu Nicolae** (Sibiu) - jocul **Omega Boost**, oferit de Sony Overseas

Bighea Alexandru (Craiova), **Budurean Raul Florin** (Arad), **Badea Narcis** (Pitești), **Bojan Cristian** (Târgu Mureș),

Teacă Laurențiu (Craiova) - **abonament LEVEL pe 6 luni**

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție (068/415158, 418728).

Tombola LEVEL și



Tradiția concursurilor realizate de LEVEL și Ubi Soft se păstrează și în acest număr, în care oferim ca premiu jocul Hell-Copter..

1 În ce secol se desfășoară acțiunea din Theocracy?

- a) VII
- b) XVII
- c) XV

2 În câte faze se desfășoară jocul ?

- a) 4
- b) 6
- c) 5

Răspunsurile le găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

11/99

1 2

| | | | | |
|----------------|-----|---------|-----|-----|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Județ | | |
| Telefon: | | E-mail: | | |

Jump... to the next

LEVEL



*În oceanul IT, cu
navighezi întotdeauna
spre vreme bună.*

CHIP
Computer Magazin

